

Metodický pokyn k obsahu automatizovaného výstupu pro denní herní výkaznictví a denní herní zápis



Ministerstvo financí, odbor 73 – Procesní agendy a regulace hazardu, zveřejňuje v rámci metodické činnosti za účelem snadnější implementace vyhlášky č. 10/2019 Sb., o způsobu oznamování a zasílání informací a přenosu dat provozovatelem hazardních her, rozsahu přenášených dat a jiných technických parametrech přenosu dat, následující metodický pokyn k obsahu denního herního výkaznictví a denního herního zápisu.

Tento metodický pokyn může být průběžně doplňován a podle potřeby aktualizován.

1. 7. 2019
Verze 1.0

Obsah

1. Předmluva	4
2. Použité zkratky a grafické symboly.....	5
3. Denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis	6
provizovatel.csv	6
IDProvozovatel.....	6
ProvozovatelNazev	7
misto.csv	7
IDMisto	8
MistoNazev	8
IDProvozovatel.....	9
GPSX.....	9
GPSY.....	10
Ulice	10
CP	11
CO	11
CastObce.....	11
PSC.....	12
Obec.....	12
Obvod	12
Kraj.....	13
SidloKodRuian	13
evidence_her.csv	14
IDHra.....	14
IDProvozovatel.....	15
HraNazev	16
HraDruh	16
pokladna_stul_turnaj_bingo.csv.....	17
IDZaznamPSTB	18
IDPSTB.....	18
PokladnaStulTurnajBingo.....	20
IDMisto	21
IDHra.....	21
CistyHerniVysledek	22
MenaKod	23
ProvozOd	23
ProvozDo	24
prostredok.csv.....	25
IDZaznamProstredok	25
IDZaznamPSTB	26
IDPSTB.....	26
Prostredok	26
MenaKod	27
StavVysePocatek.....	28
StavVyseKonec.....	29
PSTB_transakce.csv.....	30
IDTransakce	31

IDZaznamPSTB	31
IDPSTB.....	32
TransakceTyp	32
TransakceVyse	37
MenaKod	38
TransakceZpusob	38
hra_turnaj_bingo.csv	39
IDJednaHraCastTurnaje	40
IDZaznamPSTB	41
IDPSTB.....	41
OznaceniTurnaj.....	42
ZahajeniCas.....	42
UkonceniCas	43
UhrnSazkyVyse	43
UhrnDoprovodnaPlneniVyse	44
UhrnVyhryVyse	44
UhrnVracenaDoprovodnaPlneniVyse	45
UhrnVraceneSazkyVyse	45
HraOmezeniVkladu	46
PovinnyVkladVyse.....	47
MenaKod	48
TurnajPocetHracu	48
TurnajVkladyPredZahajenimVyse	49
mozna_vyhra_stul_bingo.csv.....	50
IDMoznaVyhra	51
IDZaznamPSTB	51
IDPSTB.....	52
MoznaVyhraNazev.....	52
MoznaVyhraVysePocatek	53
MoznaVyhraVyseKonec	53
MenaKod	54
mozna_vyhra_pro_hru.csv	54
IDMoznaVyhraProHru.....	55
IDHra	56
IDMisto	56
MoznaVyhraProHruVysePocatek.....	56
MoznaVyhruProHruVyseKonec	57
MenaKod	57
Datum	57
mena_kurs.csv	58
IDZaznamMenaKurs.....	59
IDMisto	59
HraDruh	59
KursVyse	60
MenaKod	60
Datum	60

1. Předmluva

Reportingová vyhláška je provedením zákona o hazardních hrách podle § 133 odst. 1 písm. a) zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „zákon o hazardních hrách“), která Ministerstvo financí mimo jiné zmocňuje ke stanovení formátu a struktury denního herního výkaznictví a denního herního zápisu. Smyslem reportingové vyhlášky je především vytvoření podmínek pro sjednocení doposud roztržitěné praxe jednotlivých provozovatelů a zajištění evidování veškerých relevantních dat spolu s jejich následným předáváním příslušným dozorovým orgánům způsobem umožňujícím strojovou čitelnost těchto informací a dat.

Denní herní výkaznictví poskytuje provozovatel v souvislosti s provozováním živé hry v kasinu v prostředí land-based. Ustanovení § 60 zákona o hazardních hrách stanoví povinnost provozovatele vést denní herní výkaznictví, ze kterého musí být zřejmý pohyb hodnotových žetonů a peněžních prostředků v souvislosti s provozováním her v kasinu, a to v elektronické podobě ve formátu a struktuře, který stanoví reportingová vyhláška. Denní herní zápis se poskytuje podle § 41 zákona o hazardních hrách při provozování binga, které není provozované jako internetová hra.

V reportingové vyhlášce je stanoven nejen základní rozsah denního herního výkaznictví, který jsou provozovatelé hazardní hry povinni poskytovat vždy, ale rovněž i fakultativní možnost poskytování dalších herních a finančních dat v rozšířeném rozsahu, která mohou být provozovatelem poskytována dobrovolně (herní a finanční data o každé hře živé hry, která není provozovaná jako internetová hra ani formou turnaje). Požadavky na obsah automatizovaného výstupu pro denní herní výkaznictví a denní herní zápis jsou stanoveny v příloze reportingové vyhlášky v pododdílu 4 oddílu 1.

V souvislosti s denním herním výkaznictvím je poskytováno všech 10 datových souborů uvedených v pododdílu 4 oddílu 1 přílohy reportingové vyhlášky. Denní herní zápis je tvořen 8 datovými soubory. Datové soubory za živou hru nebo bingo jsou poskytovány prostřednictvím datového balíčku, a to zvláště za každé kasino provozovatele - vždy do 10. dne měsíce za měsíc předcházející. U každého z příslušných datových souborů je určen nejen jeho název, ale i stanoven jeho obsah, uveden výčet položek záznamu, včetně datového typu těchto položek (identifikátor, referenční vazba a text s určením maximální délky řetězce), a rovněž i určeny podmínky pro jeho zařazení tohoto datového souboru do datového balíčku.

Za účelem poskytnutí doplňujících informací a především z důvodu vytvoření podmínek pro uživatelsky přívětivou praktickou aplikaci požadavků vyplývajících z jednotlivých položek příslušných datových souborů a jejich položek jsou v níže uvedeném textu k dílčím datovým souborům a jejich položkám (uvedeným ve struktuře shodné s přílohou vyhlášky) doplněny praktické a rozšiřující poznámky, a to spolu s uvedením názorných příkladů.

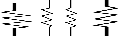
Tento metodický pokyn má sloužit provozovatelům hazardních her pro základní orientaci ve věci právního názoru Ministerstva financí při poskytování automatizovaného výstupu pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis a není a ani nemůže být úplným výkladem reportingové vyhlášky. Posouzení plnění povinností plynoucích z reportingové vyhlášky v konkrétním případě je zcela v kompetenci orgánu vykonávajícího dozor a v závislosti na povaze případu. K závaznému výkladu právních předpisů je příslušný soud při řešení konkrétního případu.


2. Použité zkratky a grafické symboly

Reportingová vyhláška - vyhláška Ministerstva financí č. 10/2019 Sb., o způsobu oznamování a zasílání informací a přenosu dat provozovatelem hazardních her, rozsahu přenášených dat a jiných technických parametrech přenosu dat

Příloha reportingové vyhlášky nebo **příloha vyhlášky** - pododdíl 4 oddílu 1 reportingové vyhlášky

Pododdíl 4 oddíl 1 - část přílohy reportingové vyhlášky nazvané "Obsah automatizovaného výstupu pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis"

Grafickými symboly  se v uváděných příkladech rozumí přerušení souvislé řady položek příslušných rozsáhlejších datových souborů, a to tak, aby byly primárně viditelné podstatné informace, které jsou na příkladu zobrazovány.

Grafickým symbolem šipky  se rozumí pokračování položek příslušného datového souboru na další tabulce.

3. Denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis

Pododdíl 4 příloha reportingové vyhlášky

Obsah automatizovaného výstupu pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis

Provozovatel uvede herní a finanční data v automatizovaném výstupu pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis v datovém balíčku.

Automatizovaný výstup pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis obsahuje herní a finanční data pouze za toho provozovatele, vykazované období, druh hazardní hry a kasino, které jsou uvedeny v názvu datového balíčku s tímto výstupem.

V datových souborech automatizovaného výstupu pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis se v položce metadat verze rozhraní uvede: **1.0**

Datový balíček obsahuje následující datové soubory:

Datový soubor I

Údaje o provozovateli

Název souboru:

provozovatel.csv

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje právě jeden záznam s údaji označujícími provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis, bez ohledu na to, zda již byly tyto údaje poskytnuty v datovém balíčku obsahujícím automatizovaný výstup pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis. Uvedou se údaje platné k poslednímu dni kalendářního měsíce, za který se denní herní výkaznictví, nebo denní herní zápis poskytuje.

Druhy hazardních her, při jejichž provozování se datový soubor zařadí do automatizovaného výstupu:

Datový soubor se zařadí vždy.

Přehled položek datového souboru "provozovatel.csv"

Pořadí	Strojový název položky	Datový typ	Délka
1.	IDProvozovatel	Identifikátor	20
2.	ProvozovatelNazev	Text	250

Položky záznamu:

Položka 1

Identifikátor provozovatele

Strojový název položky:

IDProvozovatel

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 20 znaků

Popis položky:

Uvede se identifikační číslo provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení. Uvádí se také úvodní nuly, jsou-li obsaženy v identifikačním čísle provozovatele nebo vlastním čísle provozovatele.

Poznámka:

Provozovatel se sídlem **na území** České republiky uvede se osmimístné číslo identifikační číslo (IČ):

Příklad:

IDProvozovatel	ProvozovatelNazev
30030030	

Poznámka:

Provozovatel se sídlem **mimo území** České republiky, který nemá IČ přiděleno, uvede se vlastní číslo provozovatele, které bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení (devítimístné vlastní číslo plátce (VČP) uvedené v základním povolení):

Příklad:

IDProvozovatel	ProvozovatelNazev
680600555	

Poznámka:

Uvádí se rovněž úvodní nuly, jsou-li obsaženy v IČ nebo VČP.

Položka 2

Název nebo obchodní firma provozovatele

Strojový název položky:

ProvozovatelNazev

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

Uvede se název nebo obchodní firma provozovatele uvedená v obchodním rejstříku nebo jiném obdobném rejstříku státu, ve kterém má provozovatel sídlo.

Příklad:

IDProvozovatel	ProvozovatelNazev
30030030	BETTON a.s.

Datový soubor II

Údaje o místě, kde dochází k provozování hazardní hry

Název datového souboru:

misto.csv

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje označující kasino, za které je poskytováno denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis. Uvedou se údaje platné k poslednímu dni kalendářního měsíce, za který se poskytuje denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis.

Pro každé kasino se uvede právě jeden záznam.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

Přehled položek datového souboru "misto.csv"

Pořad	Strojový název položky	Datový typ	Délka
1.	IDMisto	Identifikátor	50
2.	MistoNazev	Text	250
3.	IDProvozovatel	Referenční vazba	20
4.	GPSX	Desetinné číslo	

5.	GPSY	Desetinné číslo	
6.	Ulice	Text	250
7.	CP	Celé číslo	
8.	CO	Text	10
9.	CastObce	Text	250
10.	PSC	Celé číslo	
11.	Obec	Text	250
12.	Obvod	Celé číslo	
13.	Kraj	Text	3
14.	SidloKodRuian	Celé číslo	

Položky záznamu:

Položka 1
Identifikátor kasina

Strojový název položky:

IDMisto

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků


Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Pokud je v jednotlivém kasinu provozováno více hazardních her, použije se pro něj ve všech automatizovaných výstupech poskytnutých provozovatelem stejný identifikátor, včetně automatizovaného výstupu pro vzdálený přístup.

 **Poznámka:**

Uvede se jedinečný identifikátor kasina. Pokud je například v kasinu, mimo živou hru, provozovány i hra technická, pak se tento identifikátor kasina použije i v automatizovaném výstupu poskytnutém za technickou hru.

Řetězec určený provozovatelem může obsahovat čísla, malá a velká písmena a podtržítka. Pomlčka se používá pouze pro oddělení první části identifikátoru od části druhé. Z tohoto důvodu může být pomlčka v rámci identifikátoru uvedena pouze jednou. Pravidlo týkající se použití pomlčky je nezbytné dodržovat i pro všechny další identifikátory a s těmito identifikátory souvisejícími referenčními vazbami. Každý jedinečný identifikátor začíná IČ nebo VČP provozovatele.

 **Příklad:**

IDMisto	MistoNazev	IDProvozovatel	GPSX	GPSY	Ulice	CP	CO	CastObce	PSC	Obec	Obvod	Kraj	SidloKodRuian
30030030-kasino_1													

Položka 2
Název kasina

Strojový název položky:

MistoNazev

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

Uvede se název kasina uvedený v povolení k umístění herního prostoru.

Příklad:

IDMisto	MistoNazev	IDProvozovatel	GPSX	GPSY	Ulice	CP	CO	CastObce	PSC	Obec	Obvod	Kraj	SidloKodRuian
30030030-kasino_1	KASINO NEMETYS												

Položka 3
Provozovatel

Strojový název položky:

IDProvozovatel

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 20 znaků

Popis položky:

Identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis.

Vzdálený datový soubor: provozovatel.csv

Vzdálená položka: IDProvozovatel

Poznámka:

Identifikátor uvedený v položce IDProvozovatel musí být ve shodě s příslušným identifikátorem uvedeným v položce IDProvozovatel zařazené do datového souboru provozovatel.csv.

Příklad:

IDMisto	MistoNazev	IDProvozovatel	GPSX	GPSY	Ulice	CP	CO	CastObce	PSC	Obec	Obvod	Kraj	SidloKodRuian
30030030-kasino_1	KASINO NEMETYS	30030030											

Položka 4
Zeměpisná délka kasina

Strojový název položky:

GPSX

Datový typ:

Desetinné číslo s nejméně 4 a nejvýše 7 desetinnými místy

Popis položky:

V případě, že je položka SidloKodRuian prázdná (NULL), uvedou se stupně východní délky (osa X) v souřadnicovém systému WGS 84 adresy kasina.

V případě, že byla zeměpisná délka kasina uvedena v některém z dříve poskytnutých automatizovaných výstupů, uvede se zeměpisná délka kasina i v případě, že položka SidloKodRuian v tomto záznamu není prázdná (NULL).

V ostatních případech se uvede prázdná položka (NULL).

Poznámka:

Do položky GPSX se požadované údaje doplní pouze za předpokladu, že adresnímu místu, na kterém je kasino umístěno, není v RUIAN kód adresního místa přiřazen, tedy pokud položka SidloKodRuian v datovém souboru místo.csv zůstane prázdná. Registr územní identifikace, adresa nemovitostí (RUIAN) je dostupný na internetových stránkách <http://vdp.cuzk.cz/>.

Validační pravidlo je nastaveno GPSX (zeměpisná délka) od 12,0000 do 19,0000. Hodnota se uvádí s přesností nejméně na 4 desetinná místa, maximálně na 7 desetinných míst.

Příklad:

Pokud kód adresního místa adresnímu místu kasina v RUIAN přiřazen nebude, pak položka SidloKodRuian zůstane prázdná a do položky GPSX se uvedou se stupně východní délky (osa X) v souřadnicovém systému WGS 84 adresy kasina – viz obr. uvedený níže.

IDMisto	MistoNazev	IDProvozovatel	GPSX	GPSY	Ulice	CP	CO	CastObce	PSC	Obec	Obvod	Kraj	SidloKodRuian
30030030-kasino_1	KASINO NEMETYS	30030030	14,4212535										

Příklad:

Pokud kód adresního místa bude adresnímu místu kasina v RUIAN přiřazen, pak tento kód bude uveden v položce SidloKodRuian a položka GPSX zůstane prázdná – viz obr. uvedený níže.

IDMisto	MistoNazev	IDProvozovatel	GPSX	GPSY	Ulice	CP	CO	CastObce	PSC	Obec	Obvod	Kraj	SidloKodRuian
30030030-kasino_1	KASINO NEMETYS	30030030											21712751

Po dodatečném přiřazení kódu adresního místa budou vyplněny obě položky.

Položka 5
Zeměpisná šířka kasina

Strojový název položky:

GPSY

Datový typ:

Desetinné číslo s nejméně 4 a nejvýše 7 desetinnými místy

Popis položky:

V případě, že je položka SidloKodRuian prázdná (NULL), uvedou se stupně severní šířky (osa Y) v souřadnicovém systému WGS 84 adresy kasina. Nejnižší počet desetinných míst je 4 a nejvyšší počet desetinných míst je 7.

V případě, že byla zeměpisná šířka kasina uvedena v některém z dříve poskytnutých automatizovaných výstupů, uvede se zeměpisná šířka kasina i v případě, že položka SidloKodRuian v tomto záznamu není prázdná (NULL).

V ostatních případech se uvede prázdná položka (NULL).

Poznámka:

Do položky GPSY se požadované údaje doplní pouze za předpokladu, že adresnímu místu, na kterém je kasino umístěno, není (ve výjimečných případech) v RUIAN kód adresního místa přiřazen. Jinými slovy, do položky GPSY se údaje doplní pouze za předpokladu, že položka SidloKodRuian v datovém souboru místo.csv zůstane prázdná.

Pokud kód adresního místa adresnímu místu kasina v RUIAN přiřazen nebude, pak položka SidloKodRuian zůstane prázdná a do položky GPSY se uvedou se stupně východní délky (osa Y) v souřadnicovém systému WGS 84 adresy kasina.

Validační pravidlo je nastaveno GPSY (zeměpisná šířka) od 48.5000 do 51.1000. Hodnota se uvádí s přesností nejméně na 4 desetinná místa, maximálně na 7 desetinných míst.

Příklad:

IDMisto	MistoNazev	IDProvozovatel	GPSX	GPSY	Ulice	CP	CO	CastObce	PSC	Obec	Obvod	Kraj	SidloKodRuian
30030030-kasino_1	KASINO NEMETYS	30030030	14,4212535	50,0874654									

Po dodatečném přiřazení kódu adresního místa budou vyplněny obě položky.

Položka 6
Název ulice nebo jiného veřejného prostranství

Strojový název položky:

Ulice

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

Uvede se název ulice nebo jiného veřejného prostranství, ve kterých je umístěno adresní místo kasina.

Není-li přiřazen název ulice nebo jiného veřejného prostranství, uvede se prázdná položka (NULL).

Poznámka:

Pokud název ulice neexistuje a v budoucím období by byl název ulici přidělen, pak by mělo dojít k úpravě údajů uvedených v povolení k umístění herního prostoru a zároveň k aktualizaci příslušného záznamu v exportu herních a finančních dat.

Uvádí se pouze název ulice v plném názvu např. Náměstí svobody, nikoli nám. Svobody. Číslo popisné či orientační se uvádí v položkách CP a CO, nikoli v rámci této položky.

Příklad:

IDMisto	MistoNazev	IDProvozovatel	GPSX	GPSY	Ulice	CP	CO	CastObce	PSC	Obec	Obvod	Kraj	SidloKodRuian
30030030-kasino_1	KASINO NEMETYS	30030030			Legerova								

Položka 7

Číslo popisné nebo číslo evidenční

Strojový název položky:

CP

Datový typ:

Celé číslo

Popis položky:

Uvede se číslo popisné nebo číslo evidenční adresního místa kasina.

Není-li přiřazeno číslo popisné ani číslo evidenční, uvede se prázdná položka (NULL).

Poznámka:

Pokud bude číslo popisné přiděleno v budoucím období, mělo by dojít k úpravě údajů uvedených v povolení k umístění herního prostoru a zároveň k aktualizaci příslušného záznamu v denním herním výkaznictví nebo denním herním zápise.

Příklad:

IDMisto	MistoNazev	IDProvozovatel	GPSX	GPSY	Ulice	CP	CO	CastObce	PSC	Obec	Obvod	Kraj	SidloKodRuian
30030030-kasino_1	KASINO NEMETYS	30030030			Legerova	1581							

Položka 8

Číslo orientační

Strojový název položky:

CO

Datový typ:

Text s maximální délkou 10 znaků

Popis položky:

Uvede se číslo orientační s dodatkem, je-li použit, adresního místa kasina.

Není-li přiřazeno číslo orientační, uvede se prázdná položka (NULL).

Poznámka:

Za předpokladu, že číslo orientační bude adresnímu místu kasina přiděleno v budoucím období, mělo by dojít k úpravě údajů uvedených v povolení k umístění herního prostoru a zároveň k aktualizaci příslušného záznamu v exportu herních a finančních dat.

Příklad:

IDMisto	MistoNazev	IDProvozovatel	GPSX	GPSY	Ulice	CP	CO	CastObce	PSC	Obec	Obvod	Kraj	SidloKodRuian
30030030-kasino	KASINO NEMETYS	30030030			Legerova	1581	69						

Položka 9

Část obce

Strojový název položky:

CastObce

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

V případě, kdy je kasino umístěno na území obce členěné na městské obvody nebo městské části, uvede se název městského obvodu nebo městské části, na jejichž území je umístěno adresní místo kasina.

V případě, že je kasino umístěno na území hlavního města Prahy, uvede se název katastrálního území, na kterém je umístěno adresní místo kasina.

V ostatních případech se uvede prázdná položka (NULL).

Příklad:

IDMísto	MístoNazev	IDProvozovatel	GPSX	GPSY	Ulice	CP	CO	CastObce	PSC	Obec	Obvod	Kraj	SidloKodRuian
30030030-kasino_1	KASINO NEMETYS	30030030			Legerova	1581	69	Nové Město					

Položka 10

Poštovní směrovací číslo**Strojový název položky:****PSC****Datový typ:**

Celé číslo

Popis položky:

Uvede se poštovní směrovací číslo adresního místa kasina.

Poznámka:

Do položky PSC se uvede poštovní směrovací číslo adresního místa kasina, a to ve formátu pěti čísel (bez mezery).

Příklad:

IDMísto	MístoNazev	IDProvozovatel	GPSX	GPSY	Ulice	CP	CO	CastObce	PSC	Obec	Obvod	Kraj	SidloKodRuian
30030030-kasino_1	KASINO NEMETYS	30030030			Legerova	1581	69	Nové Město	11000				

Položka 11

Obec**Strojový název položky:****Obec****Datový typ:**

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

Uvede se název obce, ve které je umístěno adresní místo kasina.

Poznámka:

Uvede se celý oficiální název (nikoliv jen zkratky), např. Ústí nad Labem, nikoli Ústí n. L.

Příklad:

IDMísto	MístoNazev	IDProvozovatel	GPSX	GPSY	Ulice	CP	CO	CastObce	PSC	Obec	Obvod	Kraj	SidloKodRuian
30030030-kasino_1	KASINO NEMETYS	30030030			Legerova	1581	69	Nové Město	11000	Praha			

Položka 12


Číslo obvodu hlavního města Prahy**Strojový název položky:****Obvod****Datový typ:**

Celé číslo

Popis položky:

Uvede se číslo obvodu hlavního města Prahy podle zákona o územním členění státu, ve kterém je umístěno adresní místo kasina.

Není-li adresní místo kasina umístěno na území hlavního města Prahy, uvede se prázdná položka (NULL).

 **Příklad:**

IDMisto	MistoNazev	IDProvozovatel	GPSX	GPSY	Ulice	CP	CO	CastObce	PSC	Obec	Obvod	Kraj	SidloKodRuian
30030030-kasino_1	KASINO NEMETYS	30030030			Legerova	1581	69	Nové Město	11000	Praha	1		

Položka 13

Kraj

Strojový název položky:

Kraj

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

Třípísmenné označení kraje, ve kterém je umístěno adresní místo kasina.

Uvede se:

PHA – Hlavní město Praha

STC – Středočeský kraj

JHC – Jihočeský kraj

PLK – Plzeňský kraj

KVK – Karlovarský kraj

ULK – Ústecký kraj

LBK – Liberecký kraj

HKK – Královehradecký kraj

PAK – Pardubický kraj


VYS – Kraj Vysočina

JHM – Jihomoravský kraj

OLK – Olomoucký kraj

MSK – Moravskoslezský kraj

ZLK – Zlínský kraj

 **Příklad:**

IDMisto	MistoNazev	IDProvozovatel	GPSX	GPSY	Ulice	CP	CO	CastObce	PSC	Obec	Obvod	Kraj	SidloKodRuian
30030030-kasino_1	KASINO NEMETYS	30030030			Legerova	1581	69	Nové Město	11000	Praha	1	PHA	

Položka 14

Kód adresního místa

Strojový název položky:

SidloKodRuian


Datový typ:

Celé číslo

Popis položky:

Uvede se kód adresního místa kasina přiřazený tomuto adresnímu místu v základním registru územní identifikace, adres a nemovitostí.

Není-li adresnímu místu kasina přiřazen kód adresního místa, uvede se prázdná položka (NULL).

 **Poznámka:**

Registr územní identifikace, adres a nemovitostí (RÚIAN) je dostupný na internetové stránce <http://vdp.cuzk.cz/>.

 **Příklad:**

IDMisto	MistoNazev	IDProvozovatel	GPSX	GPSY	Ulice	CP	CO	CastObce	PSC	Obec	Obvod	Kraj	SidloKodRuian
30030030-kasino_1	KASINO NEMETYS	30030030			Legerova	1581	69	Nové Město	11000	Praha	1	PHA	21712751

Datový soubor III
Údaje o živé hře nebo bingu

Název souboru:
evidence_her.csv


Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o živé hře nebo bingu, neprovozovaných jako internetová hra, jejichž provozování bylo povoleno základním povolením pro alespoň jeden den kalendářního měsíce, za který se poskytuje denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis.

Datový soubor dále obsahuje údaje o kombinaci živých her v případě, kdy je na hracím stole živé hry, nebo v rámci živé hry provozované formou turnaje (dále jen „turnaj živé hry“) provozováno více živých her, aniž by došlo k uzavření hracího stolu živé hry. Pro každou takovou kombinaci živých her se uvede samostatný záznam.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

 **Poznámka:**

Datový soubor evidence_her.csv obsahuje pro denní herní výkaznictví evidenci všech živých her, jejichž provozování bylo v základním povolení povoleno (tj. živých her, jež je nebo byl provozovatel oprávněn aspoň 1 den v daném měsíci provozovat), a to bez ohledu na to, zda jsou v kasinu provozovány či nikoli. Provozovatel eviduje i veškeré „poddruhy“ živé hry, které jsou uvedeny ve výroku základního povolení pod vlastním názvem. Pokud například provozovatel disponuje povolením k provozování více variant Blackjacku, pak v datovém souboru evidence_her.csv uvede všechny tyto varianty (Blackjack 21, Blackjack Classic, apod.). Pro denní herní zápis platí uvedené obdobně.

Pro denní herní zápis tento datový soubor obsahuje evidenci každé hry bingo, jejíž provozování bylo v základním povolení povoleno (tj. hry bingo, kterou je provozovatel oprávněn v měsíci, za který se poskytuje denní herní zápis, provozovat).

Pokud nedojde oproti předchozímu měsíci ke změně základního povolení spočívající v rozšíření nebo zúžení povolených hazardních her, tak je tento datový soubor stejný s měsícem předchozím.

Přehled položek datového souboru "evidence_her.csv"

Pořadí	Strojový název položky	Datový typ	Délka
1.	IDHra	Identifikátor	50
2.	IDProvozovatel	Referenční vazba	20
3.	HraNazev	Text	250
4.	HraDruh	Text	1

Položky záznamu:

Položka 1

Identifikátor živé hry, nebo binga

Strojový název položky:

IDHra

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků


Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: vlastní řetězec provozovatele.

Ve všech automatizovaných výstupech pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis se pro stejnou živou hru, nebo bingo použijí stejné identifikátory živé hry, nebo binga.

 **Poznámka:**


Identifikátor živé hry se přidělí každé živé hře uvedené v základním povolení, nebo kombinaci dílčích živých her uvedených v základním povolení nebo specifické variantě hry uvedené v herním plánu, a to za předpokladu, že provozovatel je tuto živou hru (nebo kombinace dílčích živých her) oprávněn v daném měsíci provozovat.

Identifikátor přiřazený konkrétní živé hře se (ve vztahu k této živé hře) použije i ve všech denních herních výkaznictvích.


Pokud je například hře "TEXAS HOLD'EM POKER" přiřazen v položce IDHra identifikátor ve tvaru "30030030-TEXAS", pak tento identifikátor musí být (ve stejném tvaru) přidělen hře "TEXAS HOLD'EM POKER" i ve všech denních herních výkaznictvích, a to za předpokladu, že hru "TEXAS HOLD'EM POKER" bude provozovatel v daném období oprávněn provozovat.

 **Příklad:**


IDHra	IDProvozovatel	HraNazev	HraDruh
30030030-TEXAS			

 **Poznámka:**

Je-li na hracím stole živé hry (nebo v rámci turnaje živé hry) v rámci provozního úseku stolu provozovány více živých her, a to aniž by došlo k uzavření hracího stolu živé hry, pak se za každou takovou kombinaci uvede se samostatný jedinečný identifikátor živé hry. Pokud by tedy byly na jednom hracím stole živé hry za sebou provozovány například karetní hra TEXAS HOLD'EM POKER a karetní hra OMAHA HOLD'EM POKER, a to aniž by docházelo k uzavření hracího stolu živé hry, pak bude identifikátor v položce IDHra obsahovat údaje o kombinaci těchto dvou živých her.

 **Příklad:**

IDHra	IDProvozovatel	HraNazev	HraDruh
30030030-TEXAS_OMAHA			

 **Poznámka:**

Jedinečný identifikátor přiřazený provozovatelem konkrétní živé hře, nebo kombinaci dvou a více živých her, musí být zachován (ve vztahu k této živé hře, nebo kombinaci dvou a více živých her) i ve všech denních herních výkaznictvích. Platí tedy, že identifikátor přiřazený provozovatelem záznamu vztahujícímu se ke konkrétní živé hře, nebo konkrétní kombinaci živých her, musí být ve vztahu k této živé hře (nebo kombinaci živých her) vždy stejný.

 **Poznámka:**

Uzavřením hracího stolu živé hry se rozumí přerušování provozu, a to např. za účelem zjištění a zaznamenání údajů týkajících se herního výsledku realizovaného v rámci provozního úseku.

Položka 2 Provozovatel

Strojový název položky:

IDProvozovatel

Datový typ:


Referenční vazba s maximální délkou 20 znaků

Popis položky:

Identifikátor provozovatele, který poskytuje automatizovaný výstup pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis.

Vzdálený datový soubor: provozovatel.csv

Vzdálená položka: IDProvozovatel

 **Poznámka:**

Identifikátor uvedený v položce IDProvozovatel musí být ve shodě s příslušným identifikátorem uvedeným v položce IDProvozovatel zařazené do datového souboru provozovatel.csv.

 **Příklad:**

IDHra	IDProvozovatel	HraNazev	HraDruh
30030030-TEXAS	30030030		

Položka 3

Název živé hry, nebo binga

Strojový název položky:

HraNazev

Datový typ:


Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

V případě, že je v položce HraDruh uvedena hodnota „B“, uveďte se název binga v podobě uvedené v základním povolení, bez ohledu na jazyk a písmo.

V případě, že je v položce HraDruh uvedena hodnota „Z“, uveďte se název živé hry v podobě uvedené v základním povolení, bez ohledu na jazyk a písmo. V případě, že záznam obsahuje údaje o kombinaci živých her, uvedou se tímto způsobem všechny názvy živých her tvořících tuto kombinaci.


V případě, kdy v základním povolení není uveden název hazardní hry, uveďte se druh hazardní hry podle zákona o hazardních hrách.

 **Poznámka:**

V položce HraNazev se uvede název každé živé hry, jejíž provozování bylo v kalendářním měsíci, za který se denní herní výkaznictví poskytuje, povoleno, a to i po jeden den tohoto kalendářního měsíce. Název hry musí být ve shodě s názvem uvedeným v základním povolení.

 **Příklad:**

IDHra	IDProvozovatel	HraNazev	HraDruh
30030030-TEXAS	30030030	TEXAS HOLD'EM POKER	

 **Poznámka:**

Jsou-li na stole živé hry za sebou provozovány například hra "TEXAS HOLD'EM POKER" a hra "OMAHA HOLD'EM POKER", a to aniž by došlo k uzavření hracího stolu, pak se v souvislosti s touto kombinací dvou živých her na jednom stole (v rámci jednoho provozního úseku) do položky HraNazev uvede záznam ve tvaru "TEXAS HOLD'EM POKER, OMAHA HOLD'EM POKER".

 **Příklad:**

IDHra	IDProvozovatel	HraNazev	HraDruh
30030030-TEXAS_OMAHA	30030030	TEXAS HOLD'EM POKER, OMAHA HOLD'EM POKER	

Položka 4

Druh hazardní hry

Strojový název položky:

HraDruh

Datový typ:

Text o délce 1 znak

Popis položky:

Jednopísmenné označení druhu hazardní hry.

Uvede se:

B – bingo

Z – živá hra nebo kombinace živých her

Poznámka:

Pro denní herní výkaznictví se vždy vyplní hodnota „Z“.

Pro denní herní zápis se vždy vyplní hodnota „B“.

Příklad:

IDHra	IDProvozovatel	HraNazev	HraDruh
30030030-TEXAS	30030030	TEXAS HOLD'EM POKER	Z

Datový soubor IV

Údaje o provozním úseku pokladny kasina, hracího stolu živé hry, turnaje živé hry nebo losovacího osudí pro bingo

Název datového souboru:

pokladna_stul_turnaj_bingo.csv

Obsah datového souboru:

Datový soubor uvedený v automatizovaném výstupu pro denní herní výkaznictví obsahuje údaje o provozním úseku pokladny kasina, hracího stolu živé hry nebo turnaje živé hry nacházejících se v kasinu. V případě hracího stolu živé hry se uvedou údaje o provozním úseku podle jednotlivých měn přijímaných na tomto stole.

Datový soubor uvedený v automatizovaném výstupu pro denní herní zápis obsahuje údaje o provozním úseku losovacího osudí pro bingo nacházejícího se v kasinu.

Provozním úsekem se pro účely denního herního výkaznictví a denního herního zápisu rozumí souvislá část provozního dne, ve které byly provozovány pokladna kasina, hrací stůl živé hry, turnaj živé hry nebo bingo.

Záznam o provozním úseku se poskytne v automatizovaném výstupu pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis za období, které zahrnuje provozní den, jehož je tento úsek částí.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

Poznámka:

Datový soubor pokladna_stul_turnaj_bingo.csv vymezuje základní „místa“, na nichž v kasinu dochází k pohybu s hodnotovými žetony a peněžními prostředky. Těmito „místy“ jsou

- pokladna kasina a
- hrací stoly živé hry.

V souvislosti s hracím stolem živé hry se uvedou údaje za každý provozní úsek stolu živé hry, a to v návaznosti na jednotlivé měny přijímané na tomto stole.

Údaje za turnaj živé hry se evidují společně, a to bez ohledu na počet hracích stolů, na nichž byl turnaj živé hry provozován. Z tohoto důvodu se pro každý turnaj v tomto datovém souboru uvede jeden záznam.

V případě hry bingo tvoří obsah datového souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv údaje o provozním úseku losovacího osudí.

Přehled položek datového souboru "pokladna_stul_turnaj_bingo.csv"

Pořadí	Strojový název položky	Datový typ	Délka
1.	IDZaznamPSTB	Identifikátor	50
2.	IDPSTB	Identifikátor	50
3.	PokladnaStulTurnajBingo	Text	1
4.	IDMisto	Referenční vazba	50
5.	IDHra	Referenční vazba	50
6.	CistyHerniVysledek	Desetinné číslo	
7.	MenaKod	Text	3
8.	ProvozOd	Datum a čas	
9.	ProvozDo	Datum a čas	

Položky záznamu:

Položka 1

Identifikátor provozního úseku pokladny kasina, hracího stolu živé hry, turnaje živé hry, nebo losovacího osudí pro bingo

Strojový název položky:

IDZaznamPSTB

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Poznámka:

Uvede se identifikátor provozního úseku pokladny kasina, hracího stolu živé hry nebo turnaje živé hry nacházejících se v kasinu, nebo identifikátor provozního úseku losovacího osudí pro bingo nacházejícího se v kasinu.

Příklad:

IDZaznamPSTB	IDPSTB	PokladnaStulTurnajBingo	ProvozOd	ProvozDo
30030030-DEE38D22				

Položka 2

Identifikátor pokladny kasina, hracího stolu živé hry, turnaje živé hry, nebo losovacího osudí pro bingo

Strojový název položky:

IDPSTB

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor pokladny kasina

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „P“, uvede se tento identifikátor pokladny kasina, který se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Identifikátor pokladny kasina se opakuje pro všechny záznamy týkající se této pokladny kasina.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Identifikátor hracího stolu živé hry

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „S“, uvede se tento identifikátor hracího stolu živé hry, který se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: výrobní číslo nebo jiný jedinečný identifikátor hracího stolu, které jsou uvedeny v povolení k umístění herního prostoru.

Identifikátor hracího stolu živé hry se opakuje pro všechny záznamy týkající se tohoto hracího stolu.

Identifikátor turnaje živé hry

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „T“, uvede se tento identifikátor turnaje živé hry, který se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Identifikátor turnaje živé hry se opakuje pro všechny záznamy týkající se tohoto turnaje.

Identifikátor losovacího osudí pro bingo

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v tomto záznamu uvedena hodnota „B“, uvede se tento identifikátor losovacího osudí pro bingo, který se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: výrobní číslo generátoru náhodných čísel pro losování binga, které je uvedeno v povolení k umístění herního prostoru.

Identifikátor losovacího osudí pro bingo se opakuje pro všechny záznamy týkající se tohoto losovacího osudí.

Poznámka:

Platí, že identifikátor přiřazený pokladně, stolu živé hry, turnaji živé hry, nebo losovacímu osudí musí být ve všech vždy stejný, vztahuje-li se záznam ke stejné pokladně, stejnému stolu živé hry, stejnému turnaji živé hry, nebo stejnému losovacímu osudí.

I. Identifikátor pokladny kasina

Poznámka:

Uvede se jedinečný identifikátor pokladny kasina.

Příklad:

IDZaznamPSTB	IDPSTB	PokladnaStulTurnajBingo	ProvozOd	ProvozDo
30030030-DEE38D22	30030030-POKLADNA			

Poznámka:

Jsou-li v kasinu provozovány pokladny dvě, pak se v souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv za každý provozní úsek každé z pokladen uvede jeden záznam (celkem tedy dva záznamy) a v položce IDPSTB se uvede jedinečný identifikátory za každou z těchto pokladen kasina.

Příklad:

IDZaznamPSTB	IDPSTB	PokladnaStulTurnajBingo	ProvozOd	ProvozDo
30030030-DEE38D22	30030030-POKLADNA_1			
30030030-DFFR56EE	30030030-POKLADNA_2			

II. Identifikátor hracího stolu živé hry

Poznámka:

Uvede se identifikátor hracího stolu živé hry, tedy výrobní číslo nebo jiný jedinečný identifikátor, který je uvedený v povolení k umístění herního prostoru. Jelikož je druhá část identifikátoru v tomto případě speciálně určena, mohou se pouze v této položce (ve druhé části identifikátoru) uvádět i jiné znaky, než ty, které jsou povoleny pro ostatní položky datového typu Identifikátor, a to pouze ty, které jsou uvedeny v povolení k umístění herního prostoru. Zpravidla se jedná o další pomlčku, lomítko či jiný specifický znak.

Příklad:

IDZaznamPSTB	IDPSTB	PokladnaStulTurnajBingo	ProvozOd	ProvozDo
30030030-DEE38DHH	30030030-7003			

Poznámka:

Je-li v rámci provozního dne kasina na stole živé hry provozován jeden druh nebo "poddruh" živé hry (například "TEXAS HOLD'EM POKER"), a to ve dvou měnách (například CZK a EUR), pak tato hra, v návaznosti příslušnou herní měnu, má být provozována ve dvou samostatných provozních úsecích. Za každý z těchto provozních úseků se uvede samostatný záznam v souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv (první z těchto záznamu se bude vztahovat k provoznímu úseku stolu živé hry s hrou "TEXAS HOLD'EM POKER" provozovanou s herní měnou v CZK a druhý z těchto záznamu se bude vztahovat k provoznímu úseku stolu živé hry s hrou "TEXAS HOLD'EM POKER" provozovanou s herní měnou v EUR), a do položky IDPSTB se uvede stejný identifikátoru hracího stolu živé hry.

Příklad:

IDZaznamPSTB	IDPSTB	MenaKod	ProvozOd	ProvozDo
30030030-DEE38DAA	30030030-7003	CZK		
30030030-DEE38DBB	30030030-7003	EUR		

III. Identifikátor turnaje živé hry

Poznámka:

Pokud je turnaj konán v rámci jednoho provozního úseku, pak bude v položce IDPSTB záznamu zobrazeném na příslušném řádku uveden identifikátor tohoto turnaje.

Příklad:

IDZaznamPSTB	IDPSTB	ProvozOd	ProvozDo
30030030-DEE38DCC	30030030-DEEP_TURBO		

Poznámka:

Pokud je turnaj živé hry konán ve více provozních dnech, pak záznamy o všech částech tohoto turnaje budou mít v položce IDPSTB shodný identifikátor turnaje živé hry, a to bez ohledu na počet stolů, na nichž je turnaj provozován.

Příklad:

IDZaznamPSTB	IDPSTB	ProvozOd	ProvozDo
30030030-DEE38DCC	30030030-DEEP_TURBO		
30030030-DEE38DDD	30030030-DEEP_TURBO		

Položka 3

Druh záznamu

Strojový název položky:

PokladnaStulTurnajBingo

Datový typ:

Text o délce 1 znak

Popis položky:

Informace o tom, zda tento záznam obsahuje údaje o pokladně kasina, hracím stole živé hry, turnaji živé hry nebo bingu.

Uvede se:

- P** – pokladna kasina
- S** – hrací stůl živé hry
- T** – turnaj živé hry
- B** – bingo

Příklad:

IDZaznamPSTB	IDPSTB	PokladnaStulTurnajBingo	ProvozOd	ProvozDo
30030030-DEE38D22	30030030-POKLADNA	P		
30030030-DEE38DJJ	30030030-7001	S		
30030030-DEE38DII	30030030-7002	S		
30030030-DEE38DHH	30030030-7003	S		
30030030-DEE38DCC	30030030-DEEP_TURBO	T		

Položka 4
Kasino

Strojový název položky:

IDMisto

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor kasina, za které se poskytuje denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis.

Vzdálený datový soubor: misto.csv

Vzdálená položka: IDMisto

Poznámka:

Identifikátor uvedený v položce IDMisto musí být ve shodě s příslušným identifikátorem uvedeným v položce IDMisto zařazené do datového souboru misto.csv.

Příklad:

IDZaznamPSTB	IDPSTB	PokladnaStulTurnajBingo	IDMisto	ProvozOd	ProvozDo
30030030-DEE38D22	30030030-POKLADNA	P	30030030-kasino_1		

Položka 5
Hazardní hra

Strojový název položky:

IDHra

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor živé hry, která se hraje na daném stole živé hry, v rámci turnaje živé hry, nebo binga, za které jsou údaje poskytovány.

Vzdálený datový soubor: evidence_her.csv.

Vzdálená položka: IDHra

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „P“, uvede se prázdná položka (NULL).

Poznámka:

Do položky IDHra se uvede identifikátor živé hry, která se hraje na daném stole živé hry, v rámci turnaje živé hry, nebo binga. Za pokladnu se záznam do položky IDHra neuvádí, neboť pokladna kasina není místem, kde by byla živá hra fakticky provozována.

Identifikátor uvedený v položce IDHra musí být ve shodě s příslušným identifikátorem uvedeným v položce IDHra zařazené do datového souboru evidence_her.csv.

Příklad:

IDZaznamPSTB	IDPSTB	PokladnaStulTurnajBingo	IDMisto	IDHra	ProvozDo
30030030-DEE38D22	30030030-POKLADNA	P	30030030-kasino_1		
30030030-DEE38DJJ	30030030-7001	S	30030030-kasino_1	30030030-TEXAS	

Poznámka:

Je-li na hracím stole živé hry v rámci provozního dne, za který se poskytuje denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis, provozována jedna hra (například karetní hra TEXAS HOLD'EM POKER) a v průběhu provozního dne dojde ke změně herní měny (například z CZK na EUR), pak stůl s karetní hrou v CZK musí být (před zahájením hry s herní měnou v EUR) uzavřen, a to za účelem zjištění a zadokumentování výsledku stolu. Následně, po otevření stolu živé hry s herní měnou v EUR, je zahájen další (druhý) provozní úsek stolu. Za každý z těchto provozních úseků se uvede samostatný záznam a všechny záznamy budou mít v položce IDHra shodný identifikátor živé hry.

Příklad:

IDZaznamPSTB	IDPSTB	PokladnaStulTurnajBingo	IDHra	MenaKod
30030030-DEE38DJJ	30030030-7001	S	30030030-TEXAS	CZK
30030030-DEE38DKK	30030030-7001	S	30030030-TEXAS	EUR

Položka 6

Celková hodnota čistého herního výsledku**Strojový název položky:****CistyHerniVysledek****Datový typ:**

Desetinné číslo

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „S“, uvede se celková hodnota hodnotových žetonů, které byly přijaty od účastníků hazardní hry do hry a které zároveň nebyly v průběhu provozního úseku do hry vráceny (dále jen „čistý herní výsledek“). V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „P“, „T“, nebo „B“, uvede se prázdná položka (NULL).

Poznámka:

Celková hodnota čistého herního výsledku se vyplňuje pouze v případě hracího stolu živé hry. Čistým herním výsledkem se rozumí celková hodnota hodnotových žetonů, které byly přijaty od účastníků hazardní hry do hry a které zároveň nebyly v průběhu provozního dne do hry vráceny. Jedná se o objektivní vymezení celkové hodnoty čistého herního výsledku hracího stolu živé hry.

Celkovou hodnotu čistého herního výsledku hracího stolu živé hry lze rovněž stanovit jako rozdíl mezi konečným a počátečním stavem hodnotových žetonů v pokladně pro dotování žetonů, jehož hodnota je navýšena o celkový úhrn peněžních prostředků přijatých na úhradu nákupu hodnotových žetonů u tohoto hracího stolu živé hry v rámci příslušného provozního dne. V případě, že došlo v průběhu vykazovaného období k transakcím mezi hracím stolem živé hry a pokladnou kasina (např. dotace hodnotových žetonů z pokladny kasina na hrací stůl živé hry, či naopak), je nutné tyto transakce při stanovení hodnoty čistého herního výsledku vzít také v úvahu. Uvedené platí za předpokladu, že transakce související s nákupem hodnotových žetonů neprobíhají mimo pokladnu pro dotování žetonů a pokladnu na bankovky a mince.

Provozním úsekem se rozumí souvislá část provozního dne (počínajícího otevřením a končícího uzavřením stolu).

Příklad:

IDZaznamPSTB	IDPSTB	PokladnaStulTurnajBingo	CistyHerniVysledek	MenaKod	ProvozOd	ProvozDo
30030030-DEE38DJJ	30030030-7001	S	4200,00			
30030030-DEE38DII	30030030-7002	S	600,00			

Položka 7 Kód měny

Strojový název položky:

MenaKod


Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „S“, uvede se kód měny čistého herního výsledku uvedeného v položce CistyHerniVysledek.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „P“, „T“, nebo „B“, uvede se prázdná položka (NULL).

 **Poznámka:**

Uvede se třípísmenný abecední kód měny (podle standardu ISO 4217:2015) čistého herního výsledku uvedeného v položce CistyHerniVysledek.

 **Příklad:**

IDZnamPSTB	IDPSTB	PokladnaStulTurnajBingo	CistyHerniVysledek	MenaKod	ProvozOd	ProvozDo
30030030-DEE38DJJ	30030030-7001	S	4200,00	CZK		
30030030-DEE38DII	30030030-7002	S	600,00	CZK		

Položka 8 Počátek provozního úseku

Strojový název položky:

ProvozOd

Datový typ:

Datum a čas


Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „P“, uvede se datum a čas počátku provozního úseku pokladny kasina.


V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „S“, uvede se datum a čas počátku provozního úseku hracího stolu živé hry.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „T“, uvede se datum a čas zahájení turnaje živé hry. V případě, že je turnaj živé hry konán ve více provozních úsecích, uvede se datum a čas zahájení dané části turnaje.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „B“, uvede se datum a čas počátku provozního úseku losovacího osudí pro bingo.

 **Poznámka:**

Provozním dnem se rozumí časový úsek, započatý v daném kalendářním dni, vymezený provozní dobou, nebo v případě nepřetržitého provozu jiným vhodným způsobem v délce nepřesahující 24 hodin, během něhož provozovatel provozuje v herním prostoru hazardní hry. Provozním úsekem se rozumí souvislá část provozního dne, ve které byly provozovány pokladna kasina, hrací stůl živé hry, turnaj živé hry. Provozním úsekem se rozumí časový úsek definovaný počátkem (otevření stolu) a koncem (uzavření stolu). Údaje o provozním úseku se v případě hracího stolu živé hry uvedou podle jednotlivých měn přijímaných na tomto stole.


 **Poznámka:** Datum se od času vždy odděluje znakem T a čas se uvede s přesností na desetiny sekund.

Podle standartu RFC 3339 je validní uvést zápis ve formátu: **2019-06-01T06:00:00.4+01:00**, kde


■ **2019-02-12** je datum,

■ **14:22:59.4** je čas s přesností na desetiny sekund a

- **+01:00** je uvedení časového pásma.

 **Poznámka:**

Je-li pokladna kasina otevřena v průběhu provozního dne v provozní době od 6:00:00 hod., pak v položce ProvozOd bude uvedena hodnota, zobrazena v následujícím příkladu.

 **Příklad:**

IDZaznamPSTB	IDPSTB	PokladnaStulTurnajBingo	ProvozOd	ProvozDo
30030030-DEE38D22	30030030-POKLADNA	P	2019-06-01T06:00:00.4+01:00	

Položka 9
Konec provozního úseku

Strojový název položky:

ProvozDo

Datový typ:

Datum a čas


Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „P“, uvede se datum a čas konce provozního úseku pokladny kasina.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „S“, uvede se datum a čas konce provozního úseku hracího stolu živé hry.


V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „T“, uvede se datum a čas ukončení turnaje živé hry. V případě, že je turnaj živé hry konán ve více provozních úsecích, uvede se datum a čas ukončení dané části turnaje.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo uvedena hodnota „B“, uvede se datum a čas konce provozního úseku losovacího osudí pro bingo.


 **Poznámka:**

Datum se od času vždy odděluje znakem T a čas se uvede s přesností na desetiny sekund. Podle standartu RFC 3339 je validní uvést zápis ve formátu: **2019-06-01T22:00:00.4+01:00**, kde


- **2019-06-01** je datum,
- **22:00:00.4** je čas s přesností na desetiny sekund a
- **+01:00** je uvedení časového pásma

 **Poznámka:**

Je-li pokladna kasina otevřena v průběhu provozního dne v provozní době do 22:00:00 hod., pak v položce ProvozDo bude uvedena hodnota, zobrazena v následujícím příkladu.

 **Příklad:**

IDZaznamPSTB	IDPSTB	PokladnaStulTurnajBingo	ProvozOd	ProvozDo
30030030-DEE38D22	30030030-POKLADNA	P	2019-06-01T06:00:00.4+01:00	2019-06-01T22:00:00.4+01:00

 **Poznámka:**

Je-li v rámci provozního dne kasina na stole živé hry provozována živá hra, a to ve dvou samostatných provozních úsecích, pak bude za každý z těchto provozních úseků do položky ProvozOd a položky ProvozDo uveden záznam o době trvání jednotlivých provozních úseků stolu živé hry.

 **Příklad:**

IDZaznamPSTB	IDPSTB	PokladnaStulTurnajBingo	MenaKod	ProvozOd	ProvozDo
30030030-DEE38DJJ	30030030-7001	S	CZK	2019-06-01T06:00:00.4+01:00	2019-06-01T14:00:00.4+01:00
30030030-DEE38DKK	30030030-7001	S	EUR	2019-06-01T14:00:01.4+01:00	2019-06-01T22:00:00.4+01:00

Datový soubor V

Údaje o jednotlivém typu prostředku v pokladně ve vztahu k živé hře

Název souboru:

prostredek.csv

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o jednotlivém typu prostředků pro jednotlivou pokladnu kasina, hrací stůl živé hry nebo turnaj živé hry. Prostředkem se rozumí peněžní prostředky v pokladně na bankovky a mince, hodnotové žetony v pokladně kasina nebo v pokladně pro dotování žetonů a hodnotové žetony v pokladně na spropitné.

Pro každý záznam v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv, který se týká pokladny kasina, hracího stolu živé hry nebo turnaje živé hry, se v datovém souboru s údaji o prostředcích v pokladně ve vztahu k živé hře uvedou údaje o počátečních a koncových stavech peněžních prostředků nebo hodnotových žetonů v pokladně kasina a jednotlivých pokladnách hracího stolu živé hry a turnaje živé hry. Za každý typ prostředku, každou pokladnu a každou měnu se uvede právě jeden záznam.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o živé hře neprovozované jako internetová hra.

Poznámka:

Záznamy uváděné v datovém souboru prostredek.csv vycházejí ze záznamů uvedených v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv, a to prostřednictvím navázaných příslušných referenčních vazeb. Datový soubor prostredek.csv obsahuje počáteční a konečné stavy peněžních prostředků a hodnotových žetonů obsažených v pokladně kasina a pokladnách hracího stolu živé hry (float, drop box a tip box), nebo turnaje živé hry (float a drop box).

U hazardní hry bingo se tento datový soubor v denním herním zápise neuvede.

Přehled položek datového souboru "prostredek.csv"

Pořadí	Strojový název položky	Datový typ	Délka
1.	IDZaznamProstredek	Identifikátor	50
2.	IDZaznamPSTB	Referenční vazba	50
3.	IDPSTB	Referenční vazba	50
4.	Prostredek	Text	1
5.	MenaKod	Text	3
6.	StavVysePocatek	Desetinné číslo	
7.	StavVyseKonec	Desetinné číslo	

Položky záznamu:

Položka 1

Identifikátor záznamu o prostředku v pokladně

Strojový název položky:

IDZaznamProstredek

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Příklad:

IDZaznamProstreddek	IDZaznamPSTB	IDPSTB	Prostreddek	MenaKod	StavVysePocatek	StavVyseKonec
30030030-ABC124DD5						

Položka 2

Provozní úsek pokladny kasina, hracího stolu živé hry, nebo turnaje živé hry

Strojový název položky:

IDZaznamPSTB

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor provozního úseku pokladny kasina, hracího stolu živé hry nebo turnaje živé hry, kterých se záznam o prostředku v pokladně týká.

Vzdálený datový soubor: pokladna_stul_turnaj_bingo.csv

Vzdálená položka: IDZaznamPSTB

Poznámka:

Identifikátor uvedený v položce IDZaznamPSTB musí být ve shodě s příslušným identifikátorem uvedeným (ve vztahu k pokladně kasina, hracímu stolu živé hry nebo turnaji živé hry) v položce IDZaznamPSTB zařazené do datového souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv.

Příklad:

IDZaznamProstreddek	IDZaznamPSTB	IDPSTB	Prostreddek	MenaKod	StavVysePocatek	StavVyseKonec
30030030-ABC124DD5	30030030-DEE38DJJ					

Položka 3

Pokladna kasina, hrací stůl živé hry, nebo turnaj živé hry

Strojový název položky:

IDPSTB

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor pokladny kasina, hracího stolu živé hry, nebo turnaje živé hry, kterých se záznam o prostředku v pokladně týká.

Vzdálený datový soubor: pokladna_stul_turnaj_bingo.csv

Vzdálená položka: IDPSTB

Poznámka:

Identifikátor uvedený v položce IDPSTB musí být ve shodě s příslušným identifikátorem (týkajícím se pokladny kasina, hracího stolu živé hry nebo turnaje živé hry) uvedeným v položce IDPSTB zařazené do datového souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv.

Příklad:

IDZaznamProstreddek	IDZaznamPSTB	IDPSTB	Prostreddek	MenaKod	StavVysePocatek	StavVyseKonec
30030030-ABC124DD5	30030030-DEE38DJJ	30030030_7001				

Položka 4

Typ prostředku

Strojový název položky:

Prostreddek

Datový typ:

Text o délce 1 znak

Popis položky:

Informace o tom, jaké údaje jsou vyjádřeny v tomto záznamu.

Uvede se:

0 – celkový úhrn peněžních prostředků

1 – celková hodnota hodnotových žetonů v pokladně kasina nebo pokladně pro dotování žetonů

2 – celková hodnota hodnotových žetonů v pokladně na spropitné

Poznámka:

Za každou **pokladnu kasina** budou v položce Prostředek evidovány pouze dva typy prostředků:

- "0" označuje celkový úhrn peněžních prostředků v pokladně kasina
- "1" označuje celkovou hodnotu hodnotových žetonů v pokladně kasina

Pro každou pokladnu kasina tak budou v tomto souboru 2 záznamy.

Příklad:

IDZaznamProstředek	IDZaznamPSTB	IDPSTB	Prostředek	MenaKod	StavVysePocatek	StavVyseKonec
30030030-ABC124DSS	30030030-DEE38D22	30030030-POKLADNA	0			
30030030-ABC124DSW	30030030-DEE38D22	30030030-POKLADNA	1			

Poznámka:

Za každý **stůl živé hry** budou v položce Prostředek evidovány tři typy prostředků:

- "0" označuje celkový úhrn peněžních prostředků v drop boxu (v pokladně na bankovky a mince)
- "1" označuje celkovou hodnotu hodnotových žetonů ve floatu (pokladně pro dotování žetonů)
- "2" označuje celkovou hodnotu hodnotových žetonů v tip boxu (pokladně na spropitné)

Pro každý hrací stůl živé hry budou v tomto souboru 3 záznamy.

Příklad:

IDZaznamProstředek	IDZaznamPSTB	IDPSTB	Prostředek	MenaKod	StavVysePocatek	StavVyseKonec
30030030-ABC124DD5	30030030-DEE38DJJ	30030030-7001	0			
30030030-ABC124DD6	30030030-DEE38DJJ	30030030-7001	1			
30030030-ABC124DD7	30030030-DEE38DJJ	30030030-7001	2			

Poznámka:

Za **turnaj živé hry**, resp. všechny stoly, na kterých se turnaj odehrává dohromady, budou v položce Prostředek evidovány pouze dva typy prostředků:

- "0" označuje celkový úhrn peněžních prostředků souhrnně ve všech drop boxech (v pokladnách na bankovky a mince), na kterých se turnaj živé hry koná,
- "2" označuje celkovou hodnotu hodnotových žetonů v tip boxech (v pokladnách na spropitné), na kterých se turnaj živé hry koná.

Příklad:

IDZaznamProstředek	IDZaznamPSTB	IDPSTB	Prostředek	MenaKod	StavVysePocatek	StavVyseKonec
30030030-ABC124DD8	30030030-DEE38DCC	30030030-DEEP_TURBO	0			
30030030-ABC124DD9	30030030-DEE38DCC	30030030-DEEP_TURBO	2			

Položka 5 Kód měny

Strojový název položky:

MenaKod

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

V případě, že je v položce Prostředek uvedena hodnota „0“, uvede se kód měny, v níž jsou peněžní prostředky v pokladně kasina nebo v pokladně na bankovky a mince uloženy.

V případě, že je v položce Prostředek uvedena hodnota „1“ nebo „2“, uvede se kód měny hodnotového žetonu, který je uložen v pokladně kasina, pokladně pro dotování žetonů nebo pokladně na spropitné.

Poznámka:

Je-li na stole živé hry v rámci provozního úseku kasina provozována živá hra v českých korunách, pak se za tento stůl živé hry v položkách MenaKod u příslušných záznamů uvede hodnota CZK.

Příklad:

IDZaznamProstředek	IDZaznamPSTB	IDPSTB	Prostředek	MenaKod	StavVysePocatek	StavVyseKonec
30030030-ABC124DD5	30030030-DEE38DJJ	30030030-7001	0	CZK		
30030030-ABC124DD6	30030030-DEE38DJJ	30030030-7001	1	CZK		
30030030-ABC124DD7	30030030-DEE38DJJ	30030030-7001	2	CZK		

Poznámka:

Jsou-li na pokladně kasina evidovány v souvislosti s živými hrami provozovanými na hracích stolech živé hry peněžní prostředky ve více měnách (například CZK a EUR), pak za každý typ prostředku evidovaného v jednotlivém provozním úseku pokladny kasina se uvede tolik záznamů, kolik je měn, a v položkách MenaKod záznamů uvedených na příslušných řádcích se uvede hodnota příslušného kódu měny.

Příklad:

IDZaznamProstředek	IDZaznamPSTB	IDPSTB	Prostředek	MenaKod	StavVysePocatek	StavVyseKonec
30030030-ABC124DSS	30030030-DEE38D22	30030030-POKLADNA	0	CZK		
30030030-ABC124DSW	30030030-DEE38D22	30030030-POKLADNA	1	CZK		
30030030-ABC124DSZ	30030030-DEE38D44	30030030-POKLADNA	0	EUR		
30030030-ABC124DSX	30030030-DEE38D44	30030030-POKLADNA	1	EUR		

Položka 6 Počáteční stav

Strojový název položky:

StavVysePocatek

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

V případě, že je v položce Prostředek uvedena hodnota „0“, uvede se výše celkového úhrnu peněžních prostředků dané měny v pokladně na bankovky a mince v počátečním stavu za provozní úsek hracího stolu živé hry, všech stolů turnaje živé hry, nebo pokladny kasina uvedený v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB.

V případě, že je v položce Prostředek uvedena hodnota „1“, uvede se výše celkové hodnoty hodnotových žetonů dané měny v pokladně pro dotování žetonů v počátečním stavu za provozní úsek hracího stolu živé hry, nebo pokladny kasina uvedený v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB.

V případě, že je v položce Prostředek uvedena hodnota „2“, uvede se výše celkové hodnoty hodnotových žetonů dané měny v pokladně na spropitné v počátečním stavu za provozní úsek hracího stolu živé hry, nebo všech stolů turnaje živé hry uvedený v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB.

Poznámka:

Pokud peněžní prostředky na počátku provozního úseku v pokladně na bankovky a mince nejsou, pak se v položce StavVysePocatek uvede hodnota "0,00". Typicky se bude uvedené týkat hracího stolu živé hry.

Příklad:

IDZaznamProstredek	IDZaznamPSTB	IDPSTB	Prostredek	MenaKod	StavVysePocatek	StavVyseKonec
30030030-ABC124DD5	30030030-DEE38DJJ	30030030-7001	0	CZK	0,00	
30030030-ABC124DD6	30030030-DEE38DJJ	30030030-7001	1	CZK	80 000,00	
30030030-ABC124DD7	30030030-DEE38DJJ	30030030-7001	2	CZK	0,00	

Poznámka:

Pro turnaj živé hry se uvede v jednom záznamu počáteční stav peněžních prostředků v drop boxu a v druhém záznamu počáteční stav celkové hodnoty hodnotových žetonů v tip boxu, a to souhrnně vždy za všechny hrací stoly živé hry, na kterých se turnaj živé hry koná.

Příklad:

IDZaznamProstredek	IDZaznamPSTB	IDPSTB	Prostredek	MenaKod	StavVysePocatek	StavVyseKonec
30030030-ABC124DD8	30030030-DEE38DCC	30030030-DEEP_TURBO	0	CZK	0,00	
30030030-ABC124DD9	30030030-DEE38DCC	30030030-DEEP_TURBO	2	CZK	0,00	

Položka 7 Konečný stav

Strojový název položky:**StavVyseKonec****Datový typ:**

Desetinné číslo

Popis položky:

V případě, že je v položce Prostredek uvedena hodnota „0“, uvede se výše celkového úhrnu peněžních prostředků dané měny v pokladně na bankovky a mince v konečném stavu za provozní úsek hracího stolu živé hry, všech stolů turnaje živé hry, nebo pokladny kasina uvedený v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB.

V případě, že je v položce Prostredek uvedena hodnota „1“, uvede se výše celkové hodnoty hodnotových žetonů dané měny v pokladně pro dotování žetonů v konečném stavu za provozní úsek hracího stolu živé hry, nebo pokladny kasina uvedený v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB.

V případě, že je v položce Prostredek uvedena hodnota „2“, uvede se výše celkové hodnoty hodnotových žetonů dané měny v pokladně na spropitné v konečném stavu za provozní úsek hracího stolu živé hry, nebo všech stolů turnaje živé hry uvedený v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaném prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB.

Poznámka:

Pokud je koneční stav peněžních prostředku nula, pak se v položce StavVyseKonec uvede hodnota "0,00".

Příklad:

IDZaznamProstredek	IDZaznamPSTB	IDPSTB	Prostredek	MenaKod	StavVysePocatek	StavVyseKonec
30030030-ABC124DSS	30030030-DEE38D22	30030030-POKLADNA	0	CZK	0,00	0,00
30030030-ABC124DSW	30030030-DEE38D22	30030030-POKLADNA	1	CZK	80000,00	79950,00

Datový soubor VI

Údaje o celkovém úhrnu peněžních prostředků nebo celkové hodnotě hodnotových žetonů v pokladně a údaje ve vztahu k losovacím osudí pro bingo

Název souboru:

PSTB_transakce.csv

Obsah datového souboru:

Datový soubor uvedený v automatizovaném výstupu pro denní herní výkaznictví obsahuje souhrnné údaje o pohybu peněžních prostředků nebo hodnotových žetonů v pokladně kasina, pokladně pro dotování žetonů, pokladně na bankovky a mince nebo pokladně na spropitné za provozní úsek pokladny kasina, hracího stolu živé hry, turnaje živé hry.

Datový soubor uvedený v automatizovaném výstupu pro denní herní zápis obsahuje souhrnné údaje o pohybu peněžních prostředků za provozní úsek losovacího osudí pro bingo.

Za každý provozní úsek, každý typ transakce, každou měnu a každý způsob přijetí platby se uvede právě jeden záznam.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

Poznámka:

V datovém souboru s názvem PSTB_transakce.csv se poskytují souhrnné údaje o pohybu peněžních prostředků nebo hodnotových žetonů, a to ve vztahu k pokladnám, a to jak pokladně kasina, tak i pokladnám hracího stolu živé hry (float, drop box a tip box), turnaje živé hry nebo binga. Údaje se evidují podle zde stanovených typů transakcí pro všechny operace s hodnotovými žetony a peněžními prostředky, ke kterým v pokladně kasina a pokladnám stolů živé hry dochází.

Jedná se o evidenci transakcí s hodnotovými žetony a peněžními prostředky, a to ať už se například jedná o transakce mezi účastníky hazardní hry a provozovatelem, nebo pohyby těchto prostředků v rámci kasina. Dále se evidují údaje související s jinými druhy hazardních her, pokud jsou prováděny v pokladně kasina (např. podle § 39 odst. 5 zákona o hazardních hrách), a to z důvodu ověření výsledného konečného stavu peněžních prostředků a hodnotových žetonů oproti jejich počátečnímu stavu.

Pro každý typ transakce bude uveden vždy záznam, tedy i v případech, kdy transakce tohoto typu v rámci provozního úseku neproběhla.

Za **jednu pokladnu kasina** se v rámci jednoho provozního úseku uvádí **21 záznamů** (skládají se z 14 typů transakcí, přičemž u 7 z těchto transakcí se uvádí záznamy dva, a to jeden hotovostní a druhý bezhotovostní). Tento počet záznamů se pak **násobí počtem měn**, které jsou v pokladně kasina uloženy.

Za **jeden hrací stůl živé hry** je v rámci jednoho provozního úseku uvedeno **7 záznamů** (těchto 7 záznamů se skládá ze 6 typů transakcí, přičemž u 1 z těchto transakcí se uvádí záznamy dva, a to jeden hotovostní a druhý bezhotovostní). Tento počet záznamů se pak **násobí počtem měn**, změnila-li se měna na hracím stole živé hry.

Za **jeden turnaj živé hry** je v rámci jednoho provozního úseku uvedeno **5 záznamů** (těchto 5 záznamů se skládá ze 4 typů transakcí, přičemž u 1 z těchto transakcí se uvádí záznamy dva, a to jeden hotovostní a druhý bezhotovostní).

V denním herním zápise je v rámci jednoho provozního úseku pro **jedno losovací osudí pro bingo** uvedeno **7 záznamů** (7 typů transakcí).

Přehled položek datového souboru "PSTB_transakce.csv"

Pořadí	Strojový název položky	Datový typ	Délka
1.	IDTransakce	Identifikátor	50
2.	IDZaznamPSTB	Referenční vazba	50
3.	IDPSTB	Referenční vazba	50
4.	TransakceTyp	Text	2
5.	TransakceVyse	Desetinné číslo	
6.	MenaKod	Text	3
7.	TransakceZpusob	Binární hodnota	

Položky záznamu:

Položka 1

Identifikátor celkového úhrnu peněžních prostředků, nebo celkové hodnoty hodnotových žetonů

Strojový název položky:

IDTransakce

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Poznámka:

V položce IDTransakce se uvede jedinečný identifikátor, to za každý typ transakce, za každý provozní úsek, každou měnu a každý způsob přijetí platby. Tento identifikátor (resp. jeho druhá část) je bezvýznamový a stanovuje jej provozovatel.

Příklad:

IDTransakce	IDZaznamPSTB	IDPSTB	TransakceTyp	TransakceVyse	MenaKod	TransakceZpusob
30030030-1c18c4889						

Položka 2

Provozní úsek pokladny kasina, hracího stolu živé hry, turnaje živé hry, nebo losovacího osudí pro bingo

Strojový název položky:

IDZaznamPSTB

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor provozního úseku pokladny kasina, hracího stolu živé hry, turnaje živé hry, nebo losovacího osudí pro bingo, kterého se záznam o celkovém úhrnu peněžních prostředků, nebo celkové hodnotě hodnotových žetonů v pokladně týká.

Vzdálený datový soubor: pokladna_stul_turnaj_bingo.csv

Vzdálená položka: IDZaznamPSTB

Poznámka:

Identifikátor uvedený v položce IDZaznamPSTB musí být ve shodě s příslušným identifikátorem uvedeným v položce IDZaznamPSTB zařazené do datového souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv.

Příklad:

IDTransakce	IDZaznamPSTB	IDPSTB	TransakceTyp	TransakceVyse	MenaKod	TransakceZpusob
30030030-1c18c4889	30030030-DEE38D22					

Položka 3

Pokladna kasina, hrací stůl živé hry, turnaj živé hry, nebo losovací osudí pro bingo

Strojový název položky:

IDPSTB

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor pokladny kasina, hracího stolu živé hry, turnaje živé hry, nebo losovacího osudí pro bingo, kterých se záznam o celkovém úhrnu peněžních prostředků, nebo celkové hodnotě hodnotových žetonů v pokladně týká.

Vzdálený datový soubor: pokladna_stul_turnaj_bingo.csv

Vzdálená položka: IDPSTB

Poznámka:

Identifikátor uvedený v položce IDPSTB musí být ve shodě s příslušným identifikátorem, který byl již přiřazen

- pokladně kasina,
- konkrétnímu hracímu stolu živé hry,
- turnaji živé hry, nebo
- losovacímu osudí pro bingo,

a to v položce IDPSTB datového souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv.

Příklad:

IDTransakce	IDZaznamPSTB	IDPSTB	TransakceTyp	TransakceVyse	MenaKod	TransakceZpusob
30030030-1c18c4889	30030030-DEE38D22	30030030_POKLADNA				

Položka 4

Typ transakce

Strojový název položky:

TransakceTyp

Datový typ:

Text s maximální délkou 2 znaky

Popis položky:

Typy transakce provozního úseku pokladny kasina

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „P“, uvede se označení typu transakce ve vztahu k provoznímu úseku pokladny kasina uvedenému v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB:

- 1** – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých na úhradu vkladů do turnaje živé hry
- 2** – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých v hotovosti za účelem jejich vložení na uživatelské konto pro internetovou živou hru nebo jiné druhy hazardních her anebo uhrazení vkladu do hry bingo

- 3** – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých a vložených provozovatelem za účelem doplnění pokladní hotovosti z peněžních prostředků, které byly do tohoto okamžiku odděleny od peněžních prostředků určených k hotovostním transakcím souvisejícím s provozováním vlastních hazardních her v kasinu
- 4** – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých a vložených provozovatelem do pokladny kasina v hotovosti na základě jiných transakcí souvisejících s pohybem hodnotových žetonů nebo peněžních prostředků v rámci provozování vlastních hazardních her v kasinu
- 5** – celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených z turnaje živé hry
- 6** – celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených v hotovosti z uživatelského konta pro internetovou živou hru nebo jiné druhy hazardních her anebo jako výhry nebo vrácené vklady ze hry bingo
- 7** – celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených za účelem odvedení hotovosti z pokladny kasina a tím z peněžních prostředků, které byly do tohoto okamžiku součástí peněžních prostředků určených k hotovostním transakcím souvisejícím s provozováním vlastních hazardních her v kasinu
- 8** – celková hodnota hodnotových žetonů, které byly přijaty jinak než do pokladny na spropitné
- G1** – celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených za účelem vrácení vkladů do turnaje živé hry na základě zrušení turnaje živé hry
- H1** – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých na úhradu ostatních plnění
- I1** – celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených za účelem vrácení ostatních plnění nebo jejich částí
- J1** – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých na úhradu nákupu hodnotových žetonů
- K1** – celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených proti předloženým hodnotovým žetonům účastníkem hazardní hry
- L1** – celková hodnota hodnotových žetonů, které nebyly vráceny nebo byly ztraceny

*Typy transakce provozního úseku **hracího stolu živé hry***

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „S“, uvede se označení typu transakce ve vztahu k provoznímu úseku hracího stolu živé hry uvedeného v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB:

- 9** – celkový úhrn peněžních prostředků odvedených z pokladny na bankovky a mince do pokladny kasina
- 10** – celková hodnota hodnotových žetonů přijatých do pokladny pro dotování žetonů z pokladny kasina
- 11** – celková hodnota hodnotových žetonů odvedených z pokladny pro dotování žetonů do pokladny kasina
- 12** – celková hodnota hodnotových žetonů přijatých do pokladny na spropitné
- 13** – celková hodnota hodnotových žetonů odvedených z pokladny na spropitné do pokladny kasina
- J2** – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých na úhradu nákupu hodnotových žetonů

*Typy transakce provozního úseku **turnaje živé hry***

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „T“, uvede se označení typu transakce ve vztahu k provoznímu úseku turnaje živé hry uvedeného v záznamu v datovém souboru

pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB:

14 – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých na úhradu nákupu vkladu do turnaje živé hry u hracího stolu

15 – celkový úhrn peněžních prostředků odvedených z pokladen na bankovky a mince do pokladny kasina

16 – celková hodnota hodnotových žetonů přijatých do pokladny na spropitné

17 – celková hodnota hodnotových žetonů odvedených z pokladny na spropitné do pokladny kasina

Typy transakce provozního úseku losovacího osudí pro bingo

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „B“, uvede se označení typu transakce ve vztahu k provoznímu úseku losovacího osudí pro bingo uvedeného v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB:

A1 – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých na úhradu sázek do binga

B1 – celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených jako výhry

C1 – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých na úhradu doprovodných plnění ke hře binga

D1 – celkový úhrn vrácených doprovodných plnění ke hře binga, která se vrací na základě jiného právního důvodu než opravy

G1 – celkový úhrn sázek, které se vrací na základě zrušení hry binga

H1 – celkový úhrn peněžních prostředků přijatých na úhradu ostatních plnění

I1 – celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených za účelem vrácení ostatních plnění nebo jejich části

Poznámka:

Za každý provozní úsek, každý typ transakce, každou měnu a každý způsob přijetí platby se uvede právě jeden záznam (viz podmínka uvedená v reportingové vyhlášce k datovému souboru „PSTB_transakce.csv“).

Pro každý typ transakce bude uveden vždy záznam, tedy i v případech, kdy transakce tohoto typu v rámci provozního úseku neproběhla.

V položce TransakceTyp se uvede označení typu transakce vztahující se k **provoznímu úseku pokladny** kasina. Provozní úsek pokladny kasina je obvykle definován časovým úsekem daným provozní dobou kasina.

Vysvětlivky k jednotlivým typům transakcí ve vztahu k pokladně kasina:

1 = celkový úhrn peněžních prostředků přijatých pokladnou kasina od návštěvníků kasina, a to na úhradu vkladů do turnaje živé hry. Jedná se tak o všechny přijaté vklady do turnajů živé hry za daný provozní úsek turnaje živé hry, bez ohledu na skutečnost, ke kterému vkladu do turnaje živé hry, je vklad hrazen. Uvádí se záznam zvlášť za peněžní prostředky přijaté na pokladně kasina v hotovosti a přijaté na pokladně kasina bezhotovostně.


2 = celkový úhrn peněžních prostředků přijatých pokladnou kasina od návštěvníků kasina, a to za účelem následného vložení těchto příjatých peněžních prostředků na uživatelské konto internetové hazardní hry provozované provozovatelem kasina, nebo za účelem uhrazení vkladu do hry bingo. Jedná se o pouze o peněžní prostředky přijaté za tímto účelem v hotovosti.

- 3** = celkový úhrn peněžních prostředků přijatých v hotovosti pokladnou kasina od provozovatele, a to za účelem doplnění chybějící hotovosti na pokladně kasina. Jedná se o vlastní prostředky provozovatele nesouvisející, do doby vložení těchto prostředků na pokladnu, s provozováním hazardních her v kasinu; tyto peněžní prostředky tedy nebyly doposud uvedeny v denním herním výkaznictví.
- 4** = eviduje se celkový úhrn peněžních prostředků přijatých a vložených provozovatelem do pokladny kasina v hotovosti na základě jiných transakcí souvisejících s pohybem hodnotových žetonů nebo peněžních prostředků v rámci provozování vlastních hazardních her v kasinu, lze považovat transakce v ostatních (konkrétně obsahově specifikovaných) typech transakcí neuvedených. Typ transakce označený číslem „4“ musí splňovat dvě základní podmínky, a to že se jedná o peněžní prostředky přijaté do pokladny kasina a vložil je tam provozovatel. V praxi se bude zpravidla jednat o doplnění pokladní hotovosti do pokladny kasina v průběhu vykazovaného provozního úseku (tedy nejedná se o převod peněžních prostředků z hracího stolu živé hry, ale např. z tresoru provozovatele).
- 5** = celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených z turnaje živé hry, tedy prostředků vyplacených jako výhra z turnaje živé hry. Záznam se uvádí zvlášť za peněžní prostředky přijaté na pokladně kasina v hotovosti a přijaté na pokladně kasina bezhotovostně.
- 6** = celkový úhrn peněžních prostředků, které byly v hotovosti vyplaceny návštěvníkům kasina a zároveň přímo nesouvisejí s provozováním živé hry v kasinu (např. nezahrnují se peněžní prostředky vyplacené proti hodnotovým žetonům, tj. typ transakce označené jako „K1“, ani výhry vyplacené z turnaje živé hry, tj. typ transakce označené číslem „5“). Jedná se např. o výhry z binga, výběr peněžních prostředků v hotovosti z uživatelského konta pro technickou hru, apod.). Bezhotovostní transakce zde zahrnuty nejsou.
- 7** = celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených za účelem odvedení hotovosti z pokladny kasina a tím z peněžních prostředků, které byly do tohoto okamžiku součástí peněžních prostředků určených k hotovostním transakcím souvisejícím s provozováním vlastních hazardních her v kasinu. Jedná se tedy o opačnou transakci, než je typ transakce označený číslem „3“.
- 8** = celková hodnota hodnotových žetonů, které byly přijaty jinak než do pokladny na spropitné. Typem transakce označeným znakem "8" se například rozumí celková hodnota hodnotových žetonů, které byly návštěvníkem kasina darovány jako spropitné a „netradičně“ ponechány na pokladně kasina (nikoliv vloženy do tzv. tip boxu na stole živé hry). Zároveň se může jednat o hodnotové žetony, které účastníci hazardní hry v prostoru kasina volně ponechali, aniž by za tyto hodnotové žetony bylo ze strany kasina poskytnuto účastníkům hazardní hry protiplnění formou peněžních prostředků. V případě typu transakce označené znakem "8" se tedy nejedná o celkovou hodnotu hodnotových žetonů přijatých v rámci provozního úseku pokladny kasina hlavní pokladnou od účastníků hazardní hry, neboť celková hodnota hodnotových žetonů přijatých hlavní pokladnou v rámci provozního úseku této pokladny je z hlediska výkaznictví odvozována z celkového úhrnu peněžních prostředků vyplacených proti účastníkům hazardní hry předloženým hodnotovým žetonům, který se uvádí v typu transakce označené znakem "K1".
- G1** = celkový úhrn peněžních prostředků vrácených na základě zrušení konání turnaje osobám, které se do turnaje živé hry zaregistrovaly a uhradily vklad. Uvádí se záznam zvlášť za peněžní prostředky vrácené v hotovosti a peněžní prostředky vyplacené bezhotovostně.

- H1** = celkový úhrn peněžních prostředků přijatých jako ostatní plnění. Ostatním plněním je další plnění stanovené provozovatelem, které kromě sázky nebo vkladu do turnaje opravňuje účastníka hazardní hry k účasti na hazardní hře a není vázáno na konkrétní hru hazardní hry nebo turnaj (tedy je přiřítelné k druhu). V případě živé hry by se mohlo jednat např. o poplatek za vstup do kasina.
Poplatek (fee) u pokerového turnaje by byl doprovodným plněním k turnaji živé hry a v této souvislosti by byl vykazován u záznamu za konkrétní turnaj živé hry v datovém souboru „hra_turnaj_bingo.csv“.
Uvádí se záznam zvlášť za peněžní prostředky přijaté na pokladně kasina v hotovosti a přijaté na pokladně kasina bezhotovostně.
- I1** = celkový úhrn peněžních prostředků vyplacených z důvodu vrácení části nebo celého přijatého ostatního plnění (např. vrácení části poplatku za vstup do kasina při naplnění podmínek pro vrácení). Uvádí se záznam zvlášť za peněžní prostředky vrácené v hotovosti a vrácené bezhotovostně.
- J1** = celkový úhrn peněžních prostředků přijatých na pokladně kasina za hodnotové žetony prodané návštěvníkům kasina. Uvádí se záznam zvlášť za peněžní prostředky přijaté na pokladně kasina v hotovosti a přijaté na pokladně kasina bezhotovostně.
- K1** = celkový úhrn peněžních prostředků, které pokladna kasina vyplatila účastníkům hazardní hry za hodnotové žetony přijaté pokladnou od těchto účastníků. Uvádí se záznam zvlášť za peněžní prostředky přijaté na pokladně kasina v hotovosti a peněžní prostředky přijaté na pokladně kasina bezhotovostně.
- L1** = celková hodnota na pokladnu kasina nevrácených nebo ztracených hodnotových žetonů. V této položce se uvádí nevrácené nebo ztracené hodnotové žetony, o kterých provozovatel v souladu s § 58 odst. 9 zákona o hazardních hrách sepsal záznam, a to v den, kdy tuto skutečnost zjistil. Z tohoto plyne, že se v této položce neuvádějí veškeré hodnotové žetony, které jsou v okamžiku v oběhu, např. s nimi hráči hrají u hracího stolu, ale ty, které byly prokazatelně ztraceny nebo nevráceny.


 **Příklad:**

IDTransakce	IDZaznamPSTB	IDPSTB	TransakceTyp	TransakceVyse	MenaKod	TransakceZpusob
30030030-1c18c4889	30030030-DEE38D22	30030030_POKLADNA	2			

 **Poznámka:**

V položce TransakceTyp se uvede označení typu transakce vztahující se k **provoznímu úseku hracího stolu** živé hry.

Provozní den hracího stolu živé hry je (mimo jiné v závislosti na typech jednotlivých měn přijímaných na hracím stole živé hry) členěn na provozní úseky (provozní úsek začíná otevřením stolu a končí jeho uzavřením).


 **Vysvětlivky k jednotlivým typům transakcí ve vztahu k hracímu stolu:**

- 9** = celkový úhrn peněžních prostředků odvedených z drop boxu (pokladny na bankovky a mince) do pokladny kasina v rámci provozního úseku (tedy přesun peněžních prostředků ze stolu do pokladny, aniž by došlo k „uzavření“ celého stolu živé hry).
- 10** = celková hodnota hodnotových žetonů, které byly přijaty do floatu (pokladny pro dotování hodnotových žetonů), a to z pokladny kasina (dotace hodnotových žetonů z pokladny kasina na stůl živé hry) v průběhu vykazovaného provozního úseku (tedy dotace hodnotových žetonů z pokladny na stůl),
- 11** = celková hodnota hodnotových žetonů odvedených z floatu (pokladny pro dotování hodnotových žetonů) do pokladny kasina (dotace hodnotových žetonů ze stolu na pokladnu),

- 12** = celková hodnota hodnotových žetonů přijatých do tip boxu v průběhu provozního úseku (pokladna na spropitné),
- 13** = celková hodnota hodnotových žetonů odvedených z tip boxu na pokladnu kasina,
- J2** = celkový úhrn peněžních prostředků přijatých do drop boxu (pokladny na bankovky a mince), a to na úhradu nákupu hodnotových žetonů v rámci provozního úseku.


 **Příklad:**

IDTransakce	IDZaznamPSTB	IDPSTB	TransakceTyp	TransakceVyse	MenaKod	TransakceZpusob
30030030-AVC4405	30030030-DEE38DJJ	30030030-7001	9			

 **Poznámka:**

V položce TransakceTyp se uvede označení typu transakce vztahující se k provoznímu úseku turnaje živé hry.


Provozním úsekem turnaje živé hry se rozumí časově vymezené období, v němž se v rámci provozního dne kasina turnaj živé hry koná.

 **Vysvětlivky k jednotlivým typům transakcí ve vztahu k turnaji živé hry:**

- 14** = celkový úhrn peněžních prostředků přijatých na úhradu vkladu do turnaje živé hry u všech stolů živé hry, na nichž se turnaj koná, a to v rámci daného provozního úseku. Jedná se např. o rebuy.
- 15** = celkový úhrn peněžních prostředků odvedených ze všech drop boxů (z pokladem na bankovky a mince) na stolech živé hry, na nichž se turnaj koná, a to do pokladny kasina v průběhu provozního úseku.
- 16** = celková hodnota hodnotových žetonů přijatých od účastníků turnaje do tip boxu (pokladna na spropitné) na stolech živé hry v průběhu provozního úseku.
- 17** = celková hodnota hodnotových žetonů odvedených z tip boxu (pokladny na spropitné) u stolů živé hry, na kterých se turnaj živé hry koná, do pokladny kasina.

 **Příklad:**

IDTransakce	IDZaznamPSTB	IDPSTB	TransakceTyp	TransakceVyse	MenaKod	TransakceZpusob
30030030-AVC4000	30030030-DEE38DCC	30030030-DEEP_TURBO	14			

 **Poznámka:**

V denním herním zápise se v položce TransakceTyp uvede označení typu transakce vztahující se k provoznímu úseku losovacího osudí pro bingo.

Provozní úsek losovacího osudí pro bingo je obvykle definován časovým úsekem daným provozní dobou kasina.

V tomto datovém souboru se uvádějí souhrnné hodnoty „A1“, „B1“, „C1“, „D1“, „G1“, „H1“, „I1“ za celý provozní úsek, nikoli hodnoty za jednotlivou hru binga. Tedy např. u typu transakce „A1“ se uvede celkový úhrn peněžních prostředků přijatých na úhradu sázek do binga, které byly přijaty v období vymezeném v položkách ProvozOd a ProvozDo v datovém souboru Pokladna_Stul_Turnaj_Bingo.csv.

Položka 5

Výše celkového úhrnu peněžních prostředků nebo celkové hodnoty hodnotových žetonů
Strojový název položky:

TransakceVyse

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

Uvede se výše celkového úhrnu peněžních prostředků nebo celkové hodnoty hodnotových žetonů týkající se typu transakce uvedené v položce TransakceTyp za celý provozní úsek.

Poznámka:

Není-li příslušná transakce uvedena v položce TransakceTyp v rámci provozního úseku pokladny kasina, stolu živé hry, turnaje živé hry nebo losovacího osudí pro bingo realizována, pak se v příslušném řádku položky TransakceVyse uvede hodnota „0,00“ (nula).

Příklad:

IDTransakce	IDZaznamPSTB	IDPSTB	TransakceTyp	TransakceVyse	MenaKod	TransakceZpusob
30030030-1c18c4889	30030030-DEE38D22	30030030_POKLADNA	2	0,00		

Položka 6 Kód měny

Strojový název položky:

MenaKod

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

Uvede se kód měny hodnotového žetonu nebo měny, v níž byla transakce uvedena v položce TransakceTyp provedena.

Poznámka:

Každá transakce se eviduje s rozdělením podle měny. Jsou-li na pokladně kasina nebo hracím stole živé hry prováděny transakce ve více měnách (například v CZK, EUR a USD), pak se za každý typ transakce, v návaznosti na příslušnou měnu, uvede jeden záznam.

Příklad:

IDTransakce	IDZaznamPSTB	IDPSTB	TransakceTyp	TransakceVyse	MenaKod	TransakceZpusob
30030030-1c18c4800	30030030-DEE38D22	30030030_POKLADNA	L1	200,00	CZK	
30030030-1c18c4801	30030030-DEE38D22	30030030_POKLADNA	L1	0,00	EUR	
30030030-1c18c4802	30030030-DEE38D22	30030030_POKLADNA	L1	0,00	USD	

Položka 7 Způsob přijetí platby

Strojový název položky:

TransakceZpusob

Datový typ:

Binární hodnota

Popis položky:

Údaj o tom, zda byly peněžní prostředky přijaty v hotovosti, nebo bezhotovostně.

Uvede se:

0 – platba v hotovosti

1 – bezhotovostní platba

V případě, že je v položce TransakceTyp uvedena hodnota „2“, „3“, „4“, „6“, „7“, „8“, „9“, „10“, „11“, „12“, „13“, „15“, „16“, „17“, nebo „L1“, uvede se prázdná položka (NULL).

Poznámka:

Je-li například v případě provozního úseku stolu živé hry v příslušném řádku záznamu v položce TransakceTyp uveden typ transakce pod označením „13“, a to v souvislosti s celkovým úhrnem peněžních prostředků odvedených z floatu stolu (pokladny pro dotování hodnotových žetonů) do pokladny kasina, pak bude položka TransakceZpusob (v příslušném záznamu s typem transakce „13“) prázdná.

Příklad:

IDTransakce	IDZaznamPSTB	IDPSTB	TransakceTyp	TransakceVyse	MenaKod	TransakceZpusob
30030030-1c18c4855	30030030-DEE38DJJ	30030030_7001	13	200,00	CZK	

Poznámka:

Byl-li například celkový úhrn peněžních prostředků přijatých na úhradu nákupu hodnotových žetonů na pokladně kasina realizován částečně v hotovosti a částečně bezhotovostně, pak se v příslušných řádcích položky TransakceZpusob uvedou, ve vztahu k typu transakce „J1“, příslušné hodnoty o platbě v hotovosti („0“) a platbě bezhotovostní („1“).

Příklad:

IDTransakce	IDZaznamPSTB	IDPSTB	TransakceTyp	TransakceVyse	MenaKod	TransakceZpusob
30030030-1c18c4850	30030030-DEE38D22	30030030_POKLADNA	J1	2700,00	CZK	0
30030030-1c18c4852	30030030-DEE38D22	30030030_POKLADNA	J1	5000,00	CZK	1

Poznámka:

Právě jeden záznam se uvede za každý provozní úsek, každý typ transakce, každou měnu a každý způsob přijetí platby. Každá transakce, dle jednotlivých typů transakcí, je tedy evidována za každý provozní úsek, a to s rozdělením podle měny a dále pak podle způsobu transakce (platba v hotovosti („0“) a bezhotovostní platba („1“), a to i za předpokladu, že transakce neproběhla.

Příklad uvedený níže zobrazuje evidenci typu transakce „1“ s herní měnou v CZK u níž transakce v rámci provozního úseku pokladny kasina byla realizovaná pouze bezhotovostně.

Příklad:

IDTransakce	IDZaznamPSTB	IDPSTB	TransakceTyp	TransakceVyse	MenaKod	TransakceZpusob
30030030-1c18c4888	30030030-DEE38D22	30030030_POKLADNA	1	0,00	CZK	0
30030030-1c18c4889	30030030-DEE38D22	30030030_POKLADNA	1	2700,00	CZK	1

Datový soubor VII

Údaje o turnaji živé hry, hře živé hry a hře binga

Název datového souboru:

hra_turnaj_bingo.csv

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o turnaji živé hry, nebo jeho části a o hře binga. Záznam týkající se turnaje živé hry, nebo jeho části se v datovém souboru uvede v denním herním výkaznictví za kalendářní měsíc, ve kterém se turnaj živé hry, nebo jeho část konala.

V případě, že je turnaj živé hry konán ve více provozních úsecích, uvede se za každý provozní úsek, ve kterém je turnaj živé hry konán, jeden záznam o turnaji živé hry, který obsahuje vždy údaje o těch skutečnostech, které v daném provozním úseku nastaly.

Údaje o těch skutečnostech, které nastaly před prvním provozním úsekem turnaje živé hry, se uvedou v záznamu pro první provozní úsek, ve kterém se turnaj živé hry konal.

Údaje o těch skutečnostech, které nastaly po posledním provozním úseku turnaje živé hry, se uvedou v záznamu pro poslední provozní úsek, ve kterém se turnaj živé hry konal.

V případě, že dojde ke změně některé hodnoty položky záznamu z důvodu, že položka v okamžiku prvního poskytnutí záznamu nebyla známa, nebo se od posledního poskytnutí automatizovaného výstupu pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis změnila, poskytne se celý záznam s aktuálními hodnotami znovu v automatizovaném výstupu pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis za období, kdy ke změně hodnoty položky záznamu došlo.

Provozovatel může také v tomto datovém souboru poskytovat herní a finanční data o každé hře živé hry, která není provozovaná jako internetová hra ani formou turnaje. Tato herní a finanční data tvoří rozšířený rozsah denního herního výkaznictví.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

Poznámka:

Datový soubor hra_turnaj_bingo.csv v **denním herním výkaznictví povinně** obsahuje údaje o každém **turnaji živé hry**, nebo jeho části.

Údaje za každý turnaj živé hry obsahují celkový úhrn sázek, doprovodných plnění, výher vyplacených účastníkům turnaje živé hry a vrácených doprovodných plnění k turnaji živé hry, která se vrací na základě jiného právního důvodu než opravy, ale evidují se ke každému konkrétnímu turnaji živé hry, a to bez ohledu na počet hracích stolů, na nichž se odehrávají.

Datový soubor hra_turnaj_bingo.csv v **denním herním zápise povinně** obsahuje údaje o **každé hře binga**.

Údaje za každou hru binga obsahují obdobné údaje, nadto je každá hra binga označena názvem hry (zajištěno referenční vazbou), jedinečným identifikátorem a stanovenou výší sázky za jeden sázkový tiket.

Přehled položek datového souboru "hra_turnaj_bingo.csv"

Pořadí	Strojový název položky	Datový typ	Délka
1.	IDJednaHraCastTurnaje	Identifikátor	50
2.	IDZaznamPSTB	Referenční vazba	50
3.	IDPSTB	Referenční vazba	50
4.	OznaceniTurnaj	Text	250
5.	ZahajeniCas	Datum a čas	
6.	UkonceniCas	Datum a čas	
7.	UhrnSazkyVyse	Desetinné číslo	
8.	UhrnDoprovodnaPlneniVyse	Desetinné číslo	
9.	UhrnVyhryVyse	Desetinné číslo	
10.	UhrnVracenaDoprovodnaPlneniVyse	Desetinné číslo	
11.	UhrnVraceneSazkyVyse	Desetinné číslo	
12.	HraOmezeniVkladu	Text	250
13.	PovinnyVkladVyse	Text	250
14.	MenaKod	Text	3
15.	TurnajPocetHracu	Celé číslo	
16.	TurnajVkladyPredZahajenimVyse	Desetinné číslo	

Položky záznamu:

Položka 1

Identifikátor hry binga, hry živé hry, nebo turnaje živé hry, anebo jeho části

Strojový název položky:

IDJednaHraCastTurnaje

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Příklad:

IDJednaHraCastTurnaje	IDZaznamPSTB	IDPSTB	OznaceniTurnaj	TurnajVkladyPredZahajenimVyse
30030030-9BA38E8E4D				

Položka 2

Provozní úsek hracího stolu živé hry, turnaje živé hry nebo losovacího osudí pro bingo

Strojový název položky:

IDZaznamPSTB

Datový typ:


Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor provozního úseku hracího stolu živé hry, turnaje živé hry, nebo losovacího osudí pro bingo, kterých se hra živé hry, turnaj živé hry, nebo jeho část, anebo hra binga týkají.

Vzdálený datový soubor: pokladna_stul_turnaj_bingo.csv

Vzdálená položka: IDZaznamPSTB

 **Poznámka:**

Identifikátor uvedený v položce IDZaznamPSTB bude ve shodě s příslušným identifikátorem (vztahujícím se k turnaji živé hry) uvedeným v příslušné položce IDZaznamPSTB datového souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv, ke kterému se záznam váže.

Je-li v rámci provozního dne kasina například konán vícedenní turnaj živé hry, pak se do položky IDZaznamPSTB uvede identifikátor provozního úseku předmětné části turnaje živé hry.

 **Příklad:**

IDJednaHraCastTurnaje	IDZaznamPSTB	IDPSTB	OznaceniTurnaj	TurnajVkladyPredZahajenimVyse
30030030-9BA38E8E4D	30030030-DEE38DCC			

Položka 3

Hrací stůl živé hry, turnaj živé hry, nebo losovací osudí pro bingo

Strojový název položky:

IDPSTB

Datový typ:


Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor hracího stolu živé hry, turnaje živé hry, nebo losovacího osudí pro bingo, kterých se hra živé hry, turnaj živé hry nebo hra binga týkají.

Vzdálený datový soubor: pokladna_stul_turnaj_bingo.csv

Vzdálená položka: IDPSTB

 **Poznámka:**

Identifikátor uvedený v položce IDPSTB bude ve shodě s příslušným identifikátorem (vztahujícím se k turnaji živé hry) uvedeným v příslušné položce IDPSTB datového souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv.

Je-li například v rámci provozního úseku provozního dne kasina konána část tří denního turnaje živé hry, pak se záznam uvede za každou část turnaje (za tří denní turnaj budou uvedeny tři záznamy) a do položky IDPSTB se uvede shodný identifikátor turnaje živé hry provozovaného ve vykazovaném období.

 **Příklad:**

IDJednaHraCastTurnaje	IDZaznamPSTB	IDPSTB	OznaceniTurnaj	TurnajVkladyPredZahajenimVyse
30030030-9BA38E8E4D	30030030-DEE38DCC	30030030_DEEP_TURBO		
30030030-9BA38E8EVV	30030030-DEE38DCE	30030030_DEEP_TURBO		
30030030-9BA38E8E00	30030030-DEE38DCF	30030030_DEEP_TURBO		

Položka 4 Označení turnaje živé hry

Strojový název položky:

OznaceniTurnaj

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „S“, nebo „B“, uveďte se prázdná položka (NULL).

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „T“, uveďte se označení turnaje živé hry, které provozovatel uvedl v oznámení o konání turnaje živé hry.

Poznámka:

Tato položka se vyplňuje pouze u turnaje živé hry. Je-li v rámci provozního úseku provozního dne kasina konán turnaj živé hry, pak údaj uvedený v položce OznaceniTurnaj musí být ve shodě s označením turnaje živé hry uvedeným v oznámení o konání turnaje zaslaném celnímu úřadu.

Příklad:

IDJednaHraCastTurnaje	IDZaznamPSTB	IDPSTB	OznaceniTurnaj	TurnajVkladyPredZahajenimVyse
30030030-9BA38E8E4D	30030030-DEE38DCC	30030030_DEEP_TURBO	NO LIMIT GOLD	

Položka 5 Datum a čas zahájení

Strojový název položky:

ZahajeniCas

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

Uveďte se datum a čas zahájení hry binga, hry živé hry, turnaje živé hry, nebo jeho části, kterých se záznam týká.

Poznámka:

Je-li v rámci provozního úseku provozního dne kasina konán turnaj živé hry, pak se do položky ZahajeniCas uveďte datum a čas zahájení turnaje živé hry.

Příklad:

IDPSTB	OznaceniTurnaj	ZahajeniCas	UkonceniCas	UhrnSazkyVyse
30030030_DEEP_TURBO	NO LIMIT GOLD	2019-06-01T18:00:00.4+01:00		

Poznámka:

Je-li v kasinu konán vícedenní turnaj živé hry, pak se do položky ZahajeniCas uveďte datum a čas zahájení jednotlivých částí turnaje živé hry. Položka ZahajeniCas by se měla v případě provozního úseku turnaje živé hry shodovat s údajem v položce ProvozOd.

Příklad:

IDPSTB	OznaceniTurnaj	ZahajeniCas	UkonceniCas	UhrnSazkyVyse
30030030_DEEP_TURBO	NO LIMIT GOLD	2019-06-01T18:00:00.4+01:00		
30030030_DEEP_TURBO	NO LIMIT GOLD	2019-06-02T18:00:00.4+01:00		
30030030_DEEP_TURBO	NO LIMIT GOLD	2019-06-03T18:00:00.4+01:00		

Položka 6

Datum a čas ukončení turnaje živé hry

Strojový název položky:

UkonceniCas

Datový typ:

Datum a čas

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „S“, nebo „B“, uveďte se prázdná položka (NULL).

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „T“, uveďte se datum a čas ukončení turnaje živé hry, nebo jeho částí.

Poznámka:

Je-li v rámci provozního úseku provozního dne kasina konán turnaj živé hry, pak se do položky UkonceniCas uvede datum a čas ukončení turnaje živé hry.

Příklad:

IDPSTB	OznaceniTurnaj	ZahajeniCas	UkonceniCas	UhrnSazkyVyse
30030030_DEEP_TURBO	NO LIMIT GOLD	2019-06-01T18:00:00.4+01:00	2019-06-02T05:59:59.4+01:00	

Poznámka:

Je-li například v kasinu konán vícedenní turnaj živé hry, pak se do položky UkonceniCas uvede datum a čas ukončení jednotlivých provozních úseků (částí) turnaje živé hry.

Příklad:

IDJednaHraCasTurnaje	IDZaznamPSTB	IDPSTB	OznaceniTurnaj	ZahajeniCas	UkonceniCas
30030030-9BA38E8E4D	30030030-DEE38DCC	30030030_DEEP_TURBO	NO LIMIT GOLD	2019-06-01T18:00:00.4+01:00	2019-06-02T05:59:59.4+01:00
30030030-9BA38E8E41	30030030-DEE38D90	30030030_DEEP_TURBO	NO LIMIT GOLD	2019-06-02T18:00:00.4+01:00	2019-06-03T05:59:59.4+01:00
30030030-9BA38E8E42	30030030-DEE38DR6	30030030_DEEP_TURBO	NO LIMIT GOLD	2019-06-03T18:00:00.4+01:00	2019-06-04T05:59:59.4+01:00

Položka 7

Výše celkového úhrnu sázek do hry binga, hry živé hry, nebo do turnaje živé hry

Strojový název položky:

UhrnSazkyVyse

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

Uvede se výše celkového úhrnu sázek do hry binga, hry živé hry, nebo turnaje živé hry.

Poznámka:

Je-li v rámci provozního úseku provozního dne kasina konán turnaj živé hry, pak se do položky UhrnSazkyVyse uvede výše celkového úhrnu sázek přijatých do turnaje živé hry.

Příklad:

OznaceniTurnaj	ZahajeniCas	UkonceniCas	UhrnSazkyVyse
NO LIMIT GOLD	2019-06-01T18:00:00.4+01:00	2019-06-02T05:59:59.4+01:00	59400,00

Poznámka:

V případě vícedenního turnaje živé hry by byl uveden záznam za každý provozní úsek, tedy každou část turnaje. Skončila-li již registrační fáze turnaje a v rámci provozního úseku turnaje nebyly přijaty žádné další sázky, uvede se hodnota „0,00“.

Položka 8

Výše celkového úhrnu přijatých doprovodných plnění ke hře binga, ke hře živé hry, nebo k turnaji živé hry

Strojový název položky:
UhrnDoprovodnaPlneniVyse

Datový typ:
Desetinné číslo

Popis položky:

Uvede se výše celkového úhrnu přijatých doprovodných plnění ke hře binga, ke hře živé hry, nebo k turnaji živé hry.

Nebylo-li doprovodné plnění poskytnuto, uvede se prázdná položka (NULL).

Poznámka:

Doprovodným plněním se rozumí takové plnění, které kromě sázky opravňuje účastníka hazardní hry k účasti na hazardní hře a je připočitatelné ke konkrétní hazardní hře.

Definici doprovodného plnění odpovídá např. manipulační poplatek, avšak toto je vyjádřeno obecně tak, aby definice mohla být aplikovatelná na různé varianty doprovodného plnění, které se mohou v budoucnu na trhu objevit. U cash game se doprovodným plněním rozumí provize provozovatele odebraná z potu.

U turnajů živé hry se doprovodným plněním rozumí poplatek přijatý provozovatelem, a to v souvislosti s přijetím vkladu do turnaje.

Příklad:

OznaceniTurnaj	ZahajeniCas	UkonceniCas	UhrnSazkyVyse	UhrnDoprovodnaPlneniVyse
NO LIMIT GOLD	2019-06-01T18:00:00.4+01:00	2019-06-02T05:59:59.4+01:00	59400,00	6600,00

Položka 9

Výše celkového úhrnu vyplacených výher ze hry binga, ze hry živé hry, nebo z turnaje živé hry

Strojový název položky:
UhrnVyhryVyse

Datový typ:
Desetinné číslo

Popis položky:

Uvede se výše celkového úhrnu vyplacených výher ze hry binga, ze hry živé hry, nebo z turnaje živé hry.

V případě, že výhry dosud nebyly vyplaceny, uvede se prázdná položka (NULL).

Poznámka:

Je-li v rámci provozního úseku provozního dne kasina konán vícedenní turnaj živé hry, pak v případě, že nedojde v tomto provozním dni k vyplacení výher, zůstane položka UhrnVyhryVyse prázdná.

Příklad:

ZahajeniCas	UkonceniCas	UhrnSazkyVyse	UhrnDoprovodnaPlneniVyse	UhrnVyhryVyse
2019-06-01T18:00:00.4+01:00	2019-06-02T05:59:59.4+01:00	59400,00	6600,00	

Poznámka:

Je-li v rámci provozních úseků provozních dnů kasina například konán vícedenní turnaj živé hry, pak se do položky UhrnVyhryVyse uvede výše celkového úhrnu vyplacených výher z turnaje živé hry, a to v rámci tohoto provozního úseku turnaje, v němž k vyplacení výher došlo.

Příklad:

UkonceniCas	UhrnSazkyVyse	UhrnDoprovodnaPlneniVyse	UhrnVyhryVyse
2019-06-04T05:59:59.4+01:00			59400,00

Poznámka:
Pokud za vykazované období byla vyplacena pouze dílčí část výher, přičemž zbývající část bude vyplacena až v dalším navazujícím vykazovaném období (v dalším denním herním výkaznictví, tedy k vyplacení výhry dojde až v následujícím měsíci po ukončení turnaje živé hry), pak se v dalším denním herním výkaznictví poskytne celý záznam s aktuálními hodnotami znovu a bude v něm uvedena nová výše celkové hodnoty (tedy např. původní výše vyplacených výher navýšená o výhry vyplacené v dalším měsíci).
Pokud například v turnaji živé hry konaném v poslední den kalendářního měsíce byla vyplacena pouze část výhry ve výši ve výši 40000 Kč a zbývající část výhry ve výši 22700 Kč bude vyplacena až v následujícím měsíci, pak za vykazované období bude uvedena pouze výše výhry v tomto období skutečně vyplacená (viz příklad uvedený v tabulce níže)

ZahajeniCas	UkonceniCas	UhrnSazkyVyse	UhrnDoprovodnaPlneniVyse	UhrnVyhryVyse
2019-06-30T18:00:00.4+01:00	2019-06-30T24:00:00.4+01:00	59400,00	6600,00	40000,00

a v dalším navazujícím vykazovaném období bude poskytnut znovu celý záznam, a to již s uvedením celkové hodnoty vyplacené výhry (viz příklad uvedený v tabulce níže).
V příkladu je znázorněno pouze dodatečné vyplacení výhry, nejedná se tedy o další část turnaje, ta by byla znázorněna zcela novým záznamem.

ZahajeniCas	UkonceniCas	UhrnSazkyVyse	UhrnDoprovodnaPlneniVyse	UhrnVyhryVyse
2019-06-30T18:00:00.4+01:00	2019-06-30T24:00:00.4+01:00	59400,00	6600,00	59400,00

Položka 10

Výše celkového úhrnu vrácených doprovodných plnění ke hře binga, ke hře živé hry, nebo k turnaji živé hry

Strojový název položky:

UhrnVracenaDoprovodnaPlneniVyse

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

Uvede se výše celkového úhrnu vrácených doprovodných plnění ke hře binga, ke hře živé hry, nebo k turnaji živé hry, která se vrací na základě jiného právního důvodu než opravy.

Nebylo-li doprovodné plnění provozovatelem vráceno, uvede se prázdná položka (NULL).

Příklad:

UkonceniCas	UhrnSazkyVyse	UhrnDoprovodnaPlneniVyse	UhrnVyhryVyse	UhrnVracenaDoprovodnaPlneniVyse
2019-06-04T05:59:59.4+01:00	60000,00	6000,00	54000,00	600,00

Položka 11

Výše celkového úhrnu vrácených sázek

Strojový název položky:

UhrnVraceneSazkyVyse

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „B“, uvede se výše celkového úhrnu vrácených sázek, které se vrací na základě zrušení hry binga.

Nebyla-li hra binga zrušena, uvede se prázdná položka (NULL).

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „S“ nebo „T“, uveďte se prázdná položka (NULL).

Položka 12 Omezení vkladů

Strojový název položky:

HraOmezeniVkladu

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „S“ a jedná-li se o živou hru, ve které účastníci hazardní hry hrají jeden proti druhému a která není provozována formou turnaje, uvedou se údaje týkající se omezení vkladů společně s uvedením, o jaké údaje se jedná. Nebyla-li výše omezení vkladů stanovena, uveďte se prázdná položka (NULL).

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „S“ a jedná-li se o živou hru, ve které účastníci hazardní hry hrají proti krupiéroví, uveďte se údaj o omezení výše vkladů. Nebyla-li výše omezení vkladů stanovena, uveďte se prázdná položka (NULL).

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „T“, nebo „B“, uveďte se prázdná položka (NULL).

Poznámka:

Je-li v rámci provozního úseku provozována živá hra, ve které účastníci hazardní hry hrají jeden proti druhému a která není provozována formou turnaje, uvedou se (pokud je omezení vkladů stanoveno) do položky HraOmezeniVkladu údaje o omezení vkladu ve smyslu maximální možné výše vkladu do konkrétní hazardní hry (např. maximální výše hodnoty hodnotových žetonů, se kterými je možné se konkrétní hry na daném hracím stole účastnit). Jedná se tedy o omezení počtu žetonů, které si hráč může „přinést“, resp. nakoupit u hracího stolu. Zároveň se uvede, o jaké údaje se jedná.

Příklad:

UhrnVraceneSazkyVyse	HraOmezeniVkladu
	10000 Kč - maximální výše vkladu hodnotových žetonů do hry (buy-in)

Poznámka:

Je-li v rámci provozního úseku provozována živá hra, ve které účastníci hazardní hry hrají proti krupiéroví, uveďte se (pokud je omezení vkladů stanoveno) do položky HraOmezeniVkladu údaj o omezení výše vkladů (například maximální sázka na jedno číslo).

Příklad:

UhrnVraceneSazkyVyse	HraOmezeniVkladu
	200,00

Položka 13

Stanovená výše sázky za jeden sázkový tiket, povinného vkladu do hry internetové živé hry nebo vkladu do turnaje internetové živé hry

Strojový název položky:

PovinnýVkladVyse

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

Stanovená výše sázky za jeden sázkový tiket

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „B“, uvede se stanovená výše sázky do hry binga za jeden sázkový tiket.

Výše povinného vkladu do živé hry

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „S“ a jedná-li se o živou hru, ve které účastníci hazardní hry hrají jeden proti druhému a která není provozována formou turnaje, se uvedou údaje týkající se výše povinných vkladů společně s uvedením, o jaké údaje se jedná. Nebyla-li hodnota stanovena, uvede se prázdná položka (NULL).

Výše vkladu do turnaje živé hry

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „T“, uvede se údaj o výši vkladu do turnaje živé hry. Mění-li se výše vkladu do turnaje živé hry, uvedou se všechny stanovené výše vkladu spolu s uvedením časového úseku, ke kterému se uvedená výše vkladu do turnaje živé hry vztahuje.

Poznámka:

Je-li v rámci provozního úseku provozována živá hra, ve které účastníci hazardní hry hrají jeden proti druhému a která není provozována formou turnaje, pak se do položky PovinnýVkladVyse uvedou údaje týkající se výše povinných vkladů společně s uvedením, o jaké údaje se jedná, a to za předpokladu, že povinný vklad do hry je stanoven. Jedná o povinné vklady ve smyslu small/big blind, ante, bring-in.

Příklad:

```
PovinnýVkladVyse
Výše malé povinné sázky (small blind) = 50; výše velké povinné sázky (big blind) = 100
```

Poznámka:

Je-li v kasinu provozován turnaj živé hry, pak se do položky PovinnýVkladVyse uvede údaj o výši vkladu do turnaje živé hry.

Příklad:

```
PovinnýVkladVyse
1000,00
```

Poznámka:

Je-li v kasinu provozován turnaj živé hry a mění-li se výše vkladu do turnaje živé hry, pak se do položky PovinnýVkladVyse uvedou všechny stanovené výše vkladu spolu s uvedením časového úseku, ke kterému se uvedená výše vkladu do turnaje živé hry vztahuje.

Příklad:

```
PovinnýVkladVyse
900 Kč - 14:00:00 - 16:00:00 hod.; 1500 Kč - 16:00:01 - 18:00:00 hod.; 2000 Kč - 18:00:01 ...
```

Položka 14
Kód měny

Strojový název položky:

MenaKod

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „B“, uvede se kód měny, v níž byla sázka do hry binga přijata.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „S“, uvede se kód měny, v níž byla sázka do hry živé hry přijata.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „T“, uvede se kód měny, v níž byl vklad do turnaje živé hry přijat.

Příklad:

PovinnýVkladVyse	MenaKod
900 Kč - 14:00:00 - 16:00:00 hod.; 1500 Kč - 16:00:01 - 18:00:00 hod.; 2000 Kč - 18:00:01 ...	CZK

Položka 15

Počet účastníků turnaje živé hry

Strojový název položky:

TurnajPocetHracu

Datový typ:

Celé číslo

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „T“, uvede se celkový počet účastníků turnaje živé hry.

V případě, že se turnaj živé hry koná ve více provozních dnech a všechny části turnaje živé hry nebyly ukončeny, uvede se prázdná položka (NULL).

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „S“, nebo „B“, uvede se prázdná položka (NULL).

Poznámka:
Je-li v kasinu provozován turnaj živé hry, pak se do položky TurnajPocetHracu uvede celkový počet účastníků turnaje živé hry. Jedná se o počet fyzických osob, které se turnaje živé hry účastní, nikoli o množství uhrazených vkladů.

Příklad:

PovinnýVkladVyse	MenaKod	TurnajPocetHracu
900 Kč - 14:00:00 - 16:00:00 hod.; 1500 Kč - 16:00:01 - 18:00:00 hod.; 2000 Kč - 18:00:01 ...	CZK	60

Poznámka:

Je-li v kasinu provozován vícedenní turnaj živé hry v rámci tří provozních úseků (tři provozních dnů), pak se do položky TurnajPocetHracu uvede celkový počet účastníků turnaje živé hry, a to pouze v záznamu posledního provozního úseku turnaje živé hry.

Příklad:

PovinnýVkladVyse	MenaKod	TurnajPocetHracu
900 Kč - 14:00:00 - 16:00:00 hod.; 1500 Kč - 16:00:01 - 18:00:00 hod.; 2000 Kč - 18:00:01 ...	CZK	
900 Kč - 14:00:00 - 16:00:00 hod.; 1500 Kč - 16:00:01 - 18:00:00 hod.; 2000 Kč - 18:00:01 ...	CZK	
900 Kč - 14:00:00 - 16:00:00 hod.; 1500 Kč - 16:00:01 - 18:00:00 hod.; 2000 Kč - 18:00:01 ...	CZK	100

Položka 16

Výše vkladů účastníků přijatých před zahájením turnaje živé hry**Strojový název položky:****TurnajVkladyPredZahajenimVyse****Datový typ:**

Desetinné číslo

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „T“, uvede se výše celkového úhrnu vkladů účastníků hazardní hry, které byly přijaty provozovatelem před zahájením turnaje živé hry.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „S“, nebo „B“, uvede se prázdná položka (NULL).

Příklad:

PovinnýVkladVyse	MenaKod	TurnajPocetHracu	TurnajVkladyPredZahajenimVyse
1000,00	CZK	60	35000,00

Poznámka:

Pokud je vícedenní turnaj živé hry například konán v provozních úsecích tří provozních dnů, pak se výše vkladů přijatých před zahájením turnaje uvede pouze do prvního záznamu o turnaji živé hry, jelikož tento záznam obsahuje i údaje o skutečnostech, které nastaly před zahájením turnaje živé hry.

Příklad:


OznaceniTurnaj	ZahajeniCas	UkonceniCas	TurnajVkladyPredZahajenimVyse
NO LIMIT GOLD	2019-06-01T18:00:00.4+01:00	2019-06-02T05:59:59.4+01:00	60 000,00
NO LIMIT GOLD	2019-06-02T18:00:00.4+01:00	2019-06-03T05:59:59.4+01:00	0,00
NO LIMIT GOLD	2019-06-03T18:00:00.4+01:00	2019-06-04T05:59:59.4+01:00	0,00

Závěrečná poznámka k datovému souboru „hra_turnaj_bingo.csv“:

Údaje za herní a finanční data o **každé hře živé hry**, která není provozovaná jako internetová hra ani formou turnaje, se poskytují **dobrovolně** (v tzv. denním herním výkaznictví v rozšířeném rozsahu). Denní herní výkaznictví v rozšířeném rozsahu upravuje možnost evidovat údaje za každou hru živé hry, která na daném hracím stole živé hry proběhla, celkový úhrn sázek, doprovodných plnění, výher vyplacených účastníkům živé hry a vrácených doprovodných plnění k živé hře, která se vrací na základě jiného právního důvodu než opravy.

Hrou živé hry se rozumí každá jednotlivá hra, která na hracím stole živé hry proběhla ve smyslu herního procesu spočívajícího ve vložení sázek a případných dalších vkladů jednotlivými sázejícími u hracího stolu živé hry, rozdání karet nebo jiné úkony související

s určením herních kombinací a vyplacení výhry nebo výher na základě výsledku hry určeného náhodným procesem. Termín hra živé hry je tak nutno odlišovat od termínu živá hra, která je v kasinu provozována.

 **Příklad záznamu zobrazujícího hru živé hry, která není provozovaná jako internetová hra ani formou turnaje**

IDJednaHraCastTurnaje	IDZznamPSTB	IDPSTB	OznaceniTurnaj	ZahajeniCas	UkonceniCas	UhrnSazkyVyse	UhrnDoprovodnaPlneniVyse	UhrnVyhryVyse
30030030-68SA49AA	30030030-31FA88PR	30030030-7001		2019-06-01T07:00:00.4+01:00		10 000,00	500,00	9 500,00
30030030-68SA49BB	30030030-31FA88PR	30030030-7001		2019-06-01T07:04:00.4+01:00		10 000,00	500,00	9 500,00
30030030-68SA49CC	30030030-31FA88PR	30030030-7001		2019-06-01T10:00:00.4+01:00		64 000,00	3 200,00	60 800,00
30030030-68SA49DD	30030030-31FA88KK	30030030-7002		2019-06-01T12:00:00.4+01:00		5 000,00	2 500,00	47 500,00
30030030-68SA49EE	30030030-31FA88KK	30030030-7002		2019-06-01T12:03:00.4+01:00		50 000,00	2 500,00	47 500,00
30030030-68SA49FF	30030030-31FA88CC	30030030-7003		2019-06-01T13:03:00.4+01:00		25 000,00	1 250,00	23 750,00

UhrnVracenaDoprovo	UhrnVraceneSazkyVyse	HraOmezeniVkladu	PovinnyVkladVyse	MenaKod	TurnajPocetHracu	TurnajVkladyPredZahajenimVyse
		5 000,00	50/100	CZK		
		5 000,00	50/100	CZK		
		5 000,00	50/100	CZK		
		5 000,00	50/100	CZK		
		5 000,00	50/100	CZK		
		5 000,00	50/100	CZK		

Datový soubor VIII Údaje o možné výhře

Název datového souboru:

mozna_vyhra_stul_bingo.csv


Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o možné výhře určené na základě kumulování části vkladů u jednotlivého binga nebo hracího stolu živé hry a o peněžních prostředcích, které jsou vyčleněny za účelem kumulování části vkladů na výhry v jiném turnaji série.

Za každou možnou výhru u jednotlivého binga, nebo hracího stolu a každou měnu, v níž se možná výhra kumuluje, se uvede právě jeden záznam odpovídající záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv, který se týká provozního úseku losovacího osudí pro bingo, nebo hracího stolu živé hry. Za každý turnaj, ve kterém byly vyčleněny peněžní prostředky za účelem kumulování části vkladů na výhry v jiném turnaji série, a každou měnu se uvede právě jeden záznam odpovídající záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv, který se týká provozního úseku turnaje živé hry.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy.

 **Poznámka:**

V datovém souboru mozna_vyhra_stul_bingo.csv se uvede stav výše možné výhry určené na základě kumulování části vkladů u příslušného hracího stolu živé hry, tedy **tzv. jackpot**.

Jedná se o výši možné výhry, která se kumuluje z části vkladů z her živé hry, které **na daném hracím stole živé hry** proběhnou, a to za účelem jejího vyplacení, popřípadě části této možné výhry, na základě v herním plánu uvedené herní kombinace nebo jiného výsledku hry.

Eviduje se právě a pouze ta výše možné výhry, která se na základě počtu proběhlých her a výše vkladů do hry průběžně mění.

Obdobně se eviduje také možná výhře určená na základě kumulování části vkladů u příslušného binga.

V datovém souboru mozna_vyhra_stul_bingo.csv se uvádí záznamy o údajích k možné výhře u jednotlivého binga/hracího stolu živé hry, nebo záznamy o peněžních prostředcích vyčleněných na výhry v jiném turnaji série. Pokud se peněžní prostředky na výhry nekumulují, pak se žádné údaje v tomto datovém souboru neuvádí.

Přehled položek datového souboru "mozna_vyhra_stul_bingo.csv"

Pořadí	Strojový název položky	Datový typ	Délka
1.	IDMoznaVyhra	Identifikátor	50
2.	IDZaznamPSTB	Referenční vazba	50
3.	IDPSTB	Referenční vazba	50
4.	MoznaVyhraNazev	Text	250
5.	MoznaVyhraVysePocatek	Desetinné číslo	
6.	MoznaVyhraVyseKonec	Desetinné číslo	
7.	MenaKod	Text	3

Položky záznamu:

Položka 1

Identifikátor záznamu o možné výhře nebo o vyčleněných peněžních prostředcích

Strojový název položky:

IDMoznaVyhra

Datový typ:


Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

 **Poznámka:**

Do položky IDMoznaVyhra se uvede identifikátor záznamu o možné výhře (jackpotu), která je na stole živé hry v průběhu provozního úseku stolu živé hry nakumulována.

 **Příklad:**

IDMoznaVyhra	IDZaznamPSTB	IDPSTB	MoznaVyhraNazev	MoznaVyhraVysePocatek	MoznaVyhraVyseKonec	MenaKod
30030030-68SA4000						

Položka 2

Provozní úsek pokladny kasina, hracího stolu živé hry, turnaji živé hry, nebo losovacího osudí pro bingo

Strojový název položky:

IDZaznamPSTB

Datový typ:


Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor provozního úseku pokladny kasina, hracího stolu živé hry, turnaje živé hry, nebo losovacího osudí pro bingo, kterých se záznam o možné výhře nebo o vyčleněných peněžních prostředcích týká.

Vzdálený datový soubor: pokladna_stul_turnaj_bingo.csv

Vzdálená položka: IDZaznamPSTB

 **Poznámka:**

Do položky IDZaznamPSTB se uvede identifikátor provozního úseku hracího stolu živé hry, binga nebo turnaje živou hry, na/v němž je jackpot kumulován.

Identifikátor uvedený v položce IDZaznamPSTB musí být ve shodě s příslušným identifikátorem uvedeným v položce IDZaznamPSTB zařazené do datového souboru

pokladna_stul_turnaj_bingo.csv. Uvedená vazba tak odkazuje na to, za jaké období a na jakém stole živé hry byl jackpot kumulován.

 **Příklad:**

IDMoznaVyhra	IDZaznamPSTB	IDPSTB	MoznaVyhraNazev	MoznaVyhraVysePocatek	MoznaVyhraVyseKonec	MenaKod
30030030-68SA4000	30030030-DEE38DJJ					

Položka 3

Pokladna kasina, hrací stůl živé hry, turnaj živé hry, nebo losovací osudí pro bingo

Strojový název položky:

IDPSTB

Datový typ:


Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor pokladny kasina, hracího stolu živé hry, turnaje živé hry, nebo losovacího osudí pro bingo, kterých se záznam o možné výhře nebo o vyčleněných peněžních prostředcích týká.


Vzdálený datový soubor: pokladna_stul_turnaj_bingo.csv

Vzdálená položka: IDPSTB

 **Poznámka:**

Do položky IDPSTB se uvede identifikátor stolu živé hry, binga nebo turnaje živou hry, v/naněmž je jackpot kumulován.

Identifikátor uvedený v položce IDPSTB musí být ve shodě s příslušným identifikátorem uvedeným v položce IDPSTB zařazené do datového souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv.

 **Příklad:**

IDMoznaVyhra	IDZaznamPSTB	IDPSTB	MoznaVyhraNazev	MoznaVyhraVysePocatek	MoznaVyhraVyseKonec	MenaKod
30030030-68SA4000	30030030-DEE38DJJ	30030030-7001				

Položka 4

Označení možné výhry

Strojový název položky:

MoznaVyhraNazev

Datový typ:

Text s maximální délkou 250 znaků

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „B“, uvede se označení možné výhry určené na základě kumulování části vkladů u jednotlivého binga.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „S“, uvede se označení možné výhry určené na základě kumulování části vkladů u příslušného jednotlivého stolu živé hry.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „T“, uvede se označení série turnajů a pořadové číslo turnaje v ní, případně, jsou-li vyčleněné peněžní prostředky určeny na výhru, která bude vyplácena v jiném kasinu, se uvede rovněž hodnota položky IDMisto uvedená v záznamu o tomto jiném kasinu v datovém souboru misto.csv.

Poznámka:

Informace k položce `MoznaVyhraNazev` by měly být uvedeny ve schváleném herním plánu, neboť provozovatel je dle § 8 zákona o hazardních hrách povinen pro každou hazardní hru stanovit herní plán, v němž mimo jiné upraví pravidla hazardní hry.

Je-li v rámci provozního úseku stolu živé hry na tomto stole živé hry například provozována „cash game“, pak se do položky `MoznaVyhraNazev` uvede označení možné výhry určené na základě kumulování částí vkladů u příslušného jednotlivého stolu živé hry.

Příklad:

IDPSTB	MoznaVyhraNazev	MoznaVyhraVysePocatek
30030030-7001	High Hand Jackpot	

Položka 5

Výše možné výhry v počátečním stavu

Strojový název položky:

`MoznaVyhraVysePocatek`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

V případě, že je v položce `PokladnaStulTurnajBingo` v záznamu v datovém souboru `pokladna_stul_turnaj_bingo.csv` navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce `IDZaznamPSTB` uvedena hodnota „B“, nebo „S“, uvede se výše možné výhry specifikované v položce `MoznaVyhraNazev` v počátečním stavu pro daný provozní úsek.

V případě, že je v položce `PokladnaStulTurnajBingo` v záznamu v datovém souboru `pokladna_stul_turnaj_bingo.csv` navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce `IDZaznamPSTB` uvedena hodnota „T“, uvede se prázdná položka (NULL).

Poznámka:

Do položky `MoznaVyhraVysePocatek` uvede výše možné výhry specifikované v položce `MoznaVyhraNazev`, a to v počátečním stavu pro daný provozní úsek, tj. výše nakumulovaného a nevyplaceného jackpotu z předchozího herního dne.

Položka se nevyplňuje pro turnaj živé hry.

Příklad:

IDPSTB	MoznaVyhraNazev	MoznaVyhraVysePocatek
30030030-7001	High Hand Jackpot	5 000,00

Položka 6

Výše možné výhry v konečném stavu

Strojový název položky:

`MoznaVyhraVyseKonec`

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

V případě, že je v položce `PokladnaStulTurnajBingo` v záznamu v datovém souboru `pokladna_stul_turnaj_bingo.csv` navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce `IDZaznamPSTB` uvedena hodnota „B“, nebo „S“, uvede se výše možné výhry specifikované v položce `MoznaVyhraNazev` v konečném stavu pro daný provozní úsek.

Výše vyčleněných peněžních prostředků

V případě, že je v položce `PokladnaStulTurnajBingo` v záznamu v datovém souboru `pokladna_stul_turnaj_bingo.csv` navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené

v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „T“, uveďte se celková výše vyčleněných peněžních prostředků za účelem kumulování části vkladů na výhry v jiném turnaji série.

Poznámka:

Do položky MoznaVyhraVyseKonec uveďte výše možné výhry specifikované v položce MoznaVyhraNazev, a to v konečném stavu pro daný provozní úsek, tj. výše nakumulovaného a nevyplaceného jackpotu do dalšího herního dne.

Příklad:

IDPSTB	MoznaVyhraNazev	MoznaVyhraVysePocatek	MoznaVyhraVyseKonec
30030030-7001	High Hand Jackpot	5 000,00	7 000,00

Poznámka:

V provozních úsecích následujících za sebou by se tedy měla v případě živých her, které nejsou provozovány jako turnaj živé hry, hodnota položky „MoznaVyhraVyseKonec“ s hodnotou položky „MoznaVyhraVysePocatek“ zpravidla shodovat.

Položka 7
Kód měny

Strojový název položky:

MenaKod

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „B“, nebo „S“, uveďte se kód měny, v níž se možná výhra kumuluje.

V případě, že je v položce PokladnaStulTurnajBingo v záznamu v datovém souboru pokladna_stul_turnaj_bingo.csv navázaného prostřednictvím referenční vazby uvedené v položce IDZaznamPSTB uvedena hodnota „T“, uveďte se kód měny, v níž jsou tyto peněžní prostředky, které jsou vyčleněny za účelem kumulování části vkladů na výhry v jiném turnaji série.

Poznámka:

Do položky MenaKod se uveďte kód měny, v níž je možná výhra (jackpot) kumulována.

Příklad:

IDPSTB	MoznaVyhraNazev	MoznaVyhraVysePocatek	MoznaVyhraVyseKonec	MenaKod
30030030-7001	High Hand Jackpot	5 000,00	7 000,00	CZK

Datový soubor IX

Údaje o celkové možné výhře určené na základě kumulování části vkladů ve vztahu k živé hře

Název datového souboru:

mozna_vyhra_pro_hru.csv

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o celkové možné výhře určené na základě kumulování části vkladů, která se tvoří v návaznosti na jednotlivou hazardní hru jako celek.

Za každou možnou výhru určenou na základě kumulování části vkladů, která se tvoří v návaznosti na jednotlivou hazardní hru jako celek, a každý provozní den měsíce, za který se denní herní výkaznictví a denní herní zápis poskytuje, se uveďte právě jeden záznam.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí pouze při poskytování herních a finančních dat o živé hře neprovozované jako internetová hra.

Poznámka:

Údaje poskytované v datovém souboru `mozna_vyhra_pro_hru.csv` zobrazují údaje o jackpotu, který se kumuluje na hru provozovanou v kasinu (tedy nikoli pouze na jednom stole živé hry, ke kumulování může dojít z více hracích stolů živé hry). U každé možné výhry tedy (tzv. jackpotu) je tedy nutné určit, v návaznosti na jakou skutečnost je jackpot generován (zda se jedná o jackpot kumulovaný ve vazbě na hrací stůl živé hry, nebo o jackpot kumulovaný ve vazbě na hazardní hru) a podle tohoto posouzení jeho počáteční a konečnou výši uvést pouze v jednom z datových souborů `mozna_vyhra_stul_bingo.csv` nebo `mozna_vyhra_pro_hru.csv`.

V datovém souboru `mozna_vyhra_pro_hru.csv` se uvádí záznamy za každý kalendářní den a za hazardní hru (tedy i "podruh příslušné hazardní hry" uvedené v základním povolení), která je v kasinu provozována jako celek na stolech živé hry (tj. v rámci provozních úseků těchto stolů s toutéž herní měnou) a zároveň v průběhu jejího provozování dochází ke kumulování jackpotu, přičemž je uváděna celková výše jackpotu, a to v součtu za jednotlivé hry.

Pokud se peněžní prostředky na výhry nekumulují, pak se žádné údaje (kromě metadat a záhlaví) v datovém souboru neuvádí.

Tento datový soubor není obsažen v denním herním zápise, neboť se týká výhradně provozování živé hry neprovozované jako internetová hra.

Přehled položek datového souboru "mozna_vyhra_pro_hru.csv"

Pořadí	Strojový název položky	Datový typ	Délka
1.	IDMoznaVyhraProHru	Identifikátor	50
2.	IDHra	Referenční vazba	50
3.	IDMisto	Referenční vazba	50
4.	MoznaVyhraProHruVysePocatek	Desetinné číslo	
5.	MoznaVyhruProHruVyseKonec	Desetinné číslo	
6.	MenaKod	Text o délce 3 znaky	3
7.	Datum	Datum	

Položky záznamu:

Položka 1

Identifikátor záznamu o možné výhře pro živou hru

Strojový název položky:

IDMoznaVyhraProHru

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Příklad:

IDMoznaVyhraProHru	IDHra	IDMisto	MoznaVyhraProHruVysePocatek	MoznaVyhruProHruVyseKonec	MenaKod	Datum
30030030-68SA9999						

Položka 2 Živá hra

Strojový název položky:

IDHra

Datový typ:


Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor živé hry, za níž je celková možná výhra kumulována.

Vzdálený datový soubor: evidence_her.csv

Vzdálená položka: IDHra

 **Poznámka:**

Identifikátor uvedený v položce IDHra musí být ve shodě s příslušným identifikátorem uvedeným v položce IDHra zařazené do datového souboru evidence_her.csv, ke které je jackpot evidován.

 **Příklad:**

IDMozaVyhraProHru	IDHra	IDMisto	MoznaVyhraProHruVysePocatek	MoznaVyhruProHruVyseKonec	MenaKod	Datum
30030030-68SA9999	30030030-TEXAS					

Položka 3 Kasino

Strojový název položky:

IDMisto

Datový typ:


Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor kasina, ve kterém se kumuluje možná výhra určená na základě kumulování části vkladů, která se tvoří v návaznosti na jednotlivou hazardní hru jako celek.

Vzdálený datový soubor: misto.csv

Vzdálená položka: IDMisto

 **Poznámka:**

Identifikátor uvedený v položce IDMisto musí být ve shodě s příslušným identifikátorem uvedeným v položce IDMisto zařazené do datového souboru misto.csv, jímž je kasino označeno.

 **Příklad:**

IDMozaVyhraProHru	IDHra	IDMisto	MoznaVyhraProHruVysePocatek	MoznaVyhruProHruVyseKonec	MenaKod	Datum
30030030-68SA9999	30030030-TEXAS	30030030-kasino				

Položka 4

Počáteční stav celkové možné výhry určené na základě kumulování části vkladů, která se tvoří v návaznosti na jednotlivou hazardní hru jako celek

Strojový název položky:

MoznaVyhraProHruVysePocatek

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

Uvede se počáteční stav celkové možné výhry určené na základě kumulování části vkladů, která se tvoří v návaznosti na jednotlivou hazardní hru jako celek, není-li uvedena v některém ze záznamů uvedených v datovém souboru mozna_vyhra_stul_bingo.csv poskytnutém v tomto automatizovaném výstupu pro denní herní výkaznictví, nebo denní herní zápis. Počáteční stav je stanoven k počátku provozního dne kasina.

Poznámka:

Do položky MoznaVyhraProHruVysePocatek se uvede výše jackpotu v počátečním stavu (tj. výše nakumulovaného a nevyplaceného jackpotu z předchozího herního dne. (v návaznosti na danou hazardní hru jako celek).

Příklad:

IDMoznaVyhraProHru	IDHra	IDMisto	MoznaVyhraProHruVysePocatek	MoznaVyhraProHruVyseKonec	MenaKod	Datum
30030030-68SA9999	30030030-TEXAS	30030030-kasino	5 000,00			

Položka 5

Konečný stav celkové možné výhry určené na základě kumulování části vkladů, která se tvoří v návaznosti na jednotlivou hazardní hru jako celek

Strojový název položky:

MoznaVyhraProHruVyseKonec

Datový typ:

Desetinné číslo

Popis položky:

Uvede se konečný stav celkové možné výhry určené na základě kumulování části vkladů, která se tvoří v návaznosti na jednotlivou hazardní hru jako celek, není-li uvedena v některém ze záznamů uvedených v datovém souboru mozna_vyhra_stul_bingo.csv poskytnutém v tomto automatizovaném výstupu pro denní herní výkaznictví, nebo denní herní zápis. Konečný stav je stanoven ke konci provozního dne kasina.

Poznámka:

Do položky MoznaVyhraProHruVyseKonec se uvede výše jackpotu v konečném stavu (tj. výše nakumulovaného a nevyplaceného jackpotu).

Příklad:

IDMoznaVyhraProHru	IDHra	IDMisto	MoznaVyhraProHruVysePocatek	MoznaVyhraProHruVyseKonec	MenaKod	Datum
30030030-68SA9999	30030030-TEXAS	30030030-kasino	5 000,00	7 000,00		

Položka 6**Kód měny**

Strojový název položky:

MenaKod

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

Uvede se kód měny, v níž se možná výhra kumuluje.

Poznámka:

Do položky MenaKod se uvede kód měny kumulovaného jackpotu.

Příklad:

IDMoznaVyhraProHru	IDHra	IDMisto	MoznaVyhraProHruVysePocatek	MoznaVyhraProHruVyseKonec	MenaKod	Datum
30030030-68SA9999	30030030-TEXAS	30030030-kasino	5 000,00	7 000,00	CZK	

Položka 7**Den**

Strojový název položky:

Datum

Datový typ:

Datum

Popis položky:

Uvede se kalendářní den, ve kterém začal provozní den, za který jsou údaje poskytovány.

Poznámka:

Do položky Datum se uvede kalendářní den, ve kterém začal provozní den, za který jsou údaje poskytovány.

Příklad:

IDMoznaVyhraProHru	IDHra	IDMisto	MoznaVyhraProHruVysePocatek	MoznaVyhraProHruVyseKonec	MenaKod	Datum
30030030-68SA9999	30030030-TEXAS	30030030-kasino	5 000,00	7 000,00	CZK	2019-06-01

Datový soubor X Údaje o měnovém kursu

Název souboru:
mena_kurs.csv

Obsah datového souboru:

Datový soubor obsahuje údaje o měnovém kursu rozhodném pro určení základu daně z hazardních her za celé zdaňovací období, ke kterému se vztahují údaje v automatizovaném výstupu pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis.

Pro každý kalendářní den tohoto zdaňovacího období se uvede měnový kurs každé měny, ve které jsou vyjádřena herní a finanční data vztahující se k tomuto dni, s výjimkou české měny.

Pro každý kalendářní den a každou měnu se uvede nejvýše jeden záznam.

Podmínky pro zařazení datového souboru do datového balíčku:

Datový soubor se zařadí vždy v datovém balíčku obsahujícím automatizovaný výstup pro denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis za poslední měsíc zdaňovacího období daně z hazardních her. V ostatních případech se datový soubor nezařadí.

Poznámka:

V denním herním výkaznictví nebo denním herním zápise se do příslušných položek datového souboru kurs_meny.csv uvedou údaje za každý kalendářní den zdaňovacího období, v němž je živá hra nebo bingo provozována. Do datového balíčku se datový soubor kurs_meny.csv zařadí pouze čtyřikrát ročně, a to do denního herní výkaznictví nebo denního herního zápisu za měsíc březen, červen, září a prosinec. V ostatních měsících se datový soubor nezařadí. Tento postup je stanoven s ohledem na skutečnost, že provozovatel má možnost využít několika způsobů, jakými lze měnový kurs pro určení základu daně z hazardních her stanovit, přičemž v některých těchto případech může být měnový kurs určen až v okamžiku podání daňového přiznání k dani z hazardních her.

Pokud je měnou česká koruna, pak se záznam se neuvádí. Záznam se tedy uvádí v případech, kdy je hráno v jiné než české měně.

Přehled položek datového souboru "mena_kurs.csv"

Pořadí	Strojový název položky	Datový typ	Délka
1.	IDZaznamMenaKurs	Identifikátor	50
2.	IDMisto	Referenční vazba	50
3.	HraDruh	Text	1
4.	KursVyse	Desetinné číslo	
5.	MenaKod	Text	3
6.	Datum	Datum	

Položky záznamu:

Položka 1

Identifikátor záznamu o výši měnového kursu

Strojový název položky:

IDZaznamMenaKurs

Datový typ:

Identifikátor s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor se člení na dvě části.

První část: identifikační číslo provozovatele, nebo, nebylo-li identifikační číslo provozovateli přiděleno, vlastní číslo provozovatele, jež bylo provozovateli přiděleno v souvislosti s vydáním základního povolení.

Druhá část: řetězec určený provozovatelem.

Příklad:

IDZaznamMenaKurs	IDMisto	HraDruh	KursVyse	MenaKod	Datum
30030030-DCF17ERE					

Položka 2

Kasino

Strojový název položky:

IDMisto

Datový typ:

Referenční vazba s maximální délkou 50 znaků

Popis položky:

Identifikátor kasina, za které se poskytuje denní herní výkaznictví nebo denní herní zápis.

Vzdálený datový soubor: misto.csv

Vzdálená položka: IDMisto

Poznámka:

Identifikátor uvedený v položce IDMisto musí být ve shodě s příslušným identifikátorem uvedeným v položce IDMisto zařazené do datového souboru misto.csv, který kasino označuje.

Příklad:

IDZaznamMenaKurs	IDMisto	HraDruh	KursVyse	MenaKod	Datum
30030030-DCF17ERE	30030030-kasino				

Položka 3

Druh hazardní hry

Strojový název položky:

HraDruh

Datový typ:

Text o délce 1 znak

Popis položky:

Jednopísmenné označení druhu hazardní hry, ke kterému je měnový kurs stanoven.

Uvede se:

B – bingo

Z – živá hra

Poznámka:

Jedná-li se o:

- denní herní výkaznictví, uvede se „Z“,
- denní herní zápis, uvede se „B“.

Příklad:

IDZaznamMenaKurs	IDMisto	HraDruh	KursVyse	MenaKod	Datum
30030030-DCF17ERE	30030030-kasino	Z			

Položka 4

Měnový kurs rozhodný pro určení základu daně z hazardních her

Strojový název položky:

KursVyse

Datový typ:

Desetinné číslo s nejvýše 3 desetinnými místy

Popis položky:

Uvede se výše měnového kursu české měny vůči měně, v níž proběhly finanční toky a herní procesy, který je rozhodný pro určení základu daně z hazardních her.

Poznámka:

Kurs české měny je vyjádřen poměrem české měny ku měně zahraniční.

Příklad:

IDZaznamMenaKurs	IDMisto	HraDruh	KursVyse	MenaKod	Datum
30030030-DCF17ERE	30030030-kasino	Z	25,000		

Položka 5

Kód měny

Strojový název položky:

MenaKod

Datový typ:

Text o délce 3 znaky

Popis položky:

Uvede se kód měny, v níž proběhly finanční toky a herní procesy.

Příklad:

IDZaznamMenaKurs	IDMisto	HraDruh	KursVyse	MenaKod	Datum
30030030-DCF17ERE	30030030-kasino	Z	25,000	EUR	

Položka 6

Označení kalendářního dne

Strojový název položky:

Datum

Datový typ:

Datum

Popis položky:

Uvede se kalendářní den, ke kterému je výše měnového kursu stanovena.

Příklad:

IDZaznamMenaKurs	IDMisto	HraDruh	KursVyse	MenaKod	Datum
30030030-DCF17ERE	30030030-kasino	Z	25,000	EUR	2019-06-01